DOMO

Número 3
Año 5
LA GENERACIÓN DE AFICIONADOS A LA ANIMACIÓN E HISTORIETA JAPONESA
ENE-FEB 99

MÉXICO $17.00 PESOS

STUDIO CLAMP

MÁS INFORMACIÓN
MÁS PÁGINAS

DNA2

DRAGONBALL Z
Acompañanos a la premiere de una nueva película, detalles al reverso

Ah Megami Sama
Ranma, ¡de pelicula!
Zenki
CIENCIA Algas en la Alacena
Inu Yasha
Voces Japonesas
GALAXY FRAULINE YUNA
Cherry Project
PARODIO
Glosario
Partners
Abaco Japonés
Conoce los movieCD
Vaqueros (inicia)
Razas y Racismo
GAINAX
Bastard!
Compra Venta entre Aficionados

DOMO52

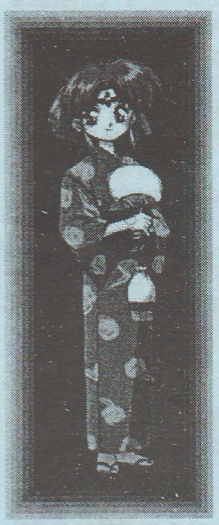
MOLO COMICS
Río Churubusco #357
Col. Unidad Modelo
Tel. 582-4530
Pericoapa
LOCAL I-10
ANIMAGIC
Plaza Acoxpa #554
Local 5 Villa Coapa
Tel. 678-0697
¡EL FINAL DE RANMA! ¡EN MANGA!
ATENDEMOS Y ENVIAMOS PEDIDOS A CUALQUIER PARTE DE LA REPUBLICA MAYOREO Y MENUDEO
武内直子
高橋留美子

Ejemplar 52 Enero-Febrero 1999 año 5 #3

INDICE

http://www.domo.home.ml.org

3 este índice
4 Editorial
5 Mercado
6 Compra-Venta
7 ZENKI
9 Abaco
11 DNA
14 Inu Yasha
15 Parners
16 Slam Dunk
18 Clamp
24 Cartas
25 Nori, Alga Japonesa
26 Cherry Project
28 Gainax
29 Parodio
31 Vaqueros
32 Voces Japonesas
33 Galaxy Frauline Yuna
34 Racismo
35 Ah! Megami Sama
36 Wedding Peach
38 Ranma Película
39 Producto Disponible
40 Bastard!
42 En la Red



Referencia para el futuro: Enero 22 Visita del Papa Juan PabloII a México

SOMOS TODO OIDOS

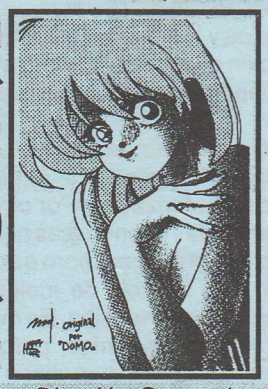
388-52-05

Llamar no tiene costo (excepto si es Larga Distancia) haz comentarios y sugerencias a la revista DOMO

LINEA DOMO la llamada en el D.F. NO TIENE COSTO
Esta no es linea de horoscopos, ni chistes, ni chicas traviesas.
Lunes a Viernes de 8:00 a 22:00 Voz y Fax Automático
De cualquier parte de la república marca:

015-3885205, ¡LADA te cobra 50% menos de las 20:00 hrs en adelante!

Si no te llamamos en 7 días, es probable que no haya quedado bien grabado tus datos, LLAMANOS nuevamente.



KOKI

DIRECTORIO

Direción General
Valente Espinosa Islas
Edición
GladisPérez Avelino
Coordinación Técnica
Rolando Cedillo C.
Arte
Sergio Pérez Segovia
Jose Luis Belmont
Miryam C. Téllez
Colaboraciones
Koki Yamamoto
Yonatan Gomez Uribe.
Israel Jacal
Tania Fabiola G.
Marcel Rhyber
Hikaru Segura Kato

ANUNCIOS GRATUITOS

Envía tu anuncio de hasta 15 palabras. Por correo al APARTADO POSTAL 78-004 México D.F. 07700 Y AHORA TAMBIEN POR INTERNET, VE DETALLES ABAJO.

Se permiten anuncios que involucren videocasetes, bajo riguroso intercambio, o que sean gratis, sin que exista dinero en la transacción. Lo mismo opera para audiocasetes, figuras de resina o modelos a escala. EVITA LA PIRATERIA

Nos reservamos el derecho de aplazar o no publicar anuncios a nuestra discreción.

Al tratarse de anuncios particulares no podemos avalar la calidad de los productos ofrecidos.

Los anuncios gratuitos están en la página 5

Ahora ya puedes colocar tus mensajes gratuitos por vía internet, visitando la página de DOMO, en todo caso tu número de teléfono es indispensable y también publicamos tu dirección de correo electrónico (e-mail).
Además te puedes dar de alta con nuestro sistema de "*majorDOMO*" para que recibas correo cada vez que la página DOMO sea actualizada, visitanos en: http://www.domo.home.ml.org

doomo@geocities.com

Correo electrónico

¡Escribenos! Correo de papel

Apartado Postal 78-004
México D.F. CP 07700

Precio al Público $17.00 DOMO es una gaceta mensual editada y distribuida por aficionados y para aficionados a la animación e historieta japonesa. Eje Central Lázaro Cárdenas #205 Col. Vallejo CP 07870 Teléfono 388-5205.
Toda correspondencia enviarla al Apartado Postal 78-004 México D.F. 07700.

Registro ante la Secretaría de Gobernación, Número de Certificado de Licitud de Título # 9328 y Certificado de Contenido # 6514. Reserva al Título en Derechos de Autor #9328
Impresa en Garhevi Publicaciones S.A. de C.V. Artículo 123 #85-f Centro.

Reportajes Especiales de corresponsales en (Tokio) Japón, (California) E.U. y Europa afiliados a las redes AnimeNet ™

Las imagenes, títulos y marcas son propiedad de sus respectivos autores y representaciones legales.
Los artículos presentados son responsabilidad de sus respectivos autores. No nos reponsabilizamos por las ofertas en los espacios publicitarios.
Todos los derechos reservados, se prohibe cualquier forma de reproducción total o parcial del material publicado en este número.

Editorial

por Valente Espinosa

A continuación les presento otro mas de los ejemplos del divisionismo que solemos padecer, y de como cada cual jala por su lado. Si eres parte de un grupo o club con un ambiente de camaradería y cordialidad, te felicito, pues no siempre es así.

De los múltiples grupos de aficionados, hay los que se reúnen y programa títulos para sus integrantes en algún domicilio definido para efectos del club. Otros grupos incursionan en el internet ofreciendo sus revistas electrónicas con informaciones, imágenes y hasta obsequiando archivos para decorar el windows y también música en formato MP3. Todo lo anterior esta bien, esta muy bien. Pero existen mas elementos a considerar.

Vuelvo a enfatizar lo que mencioné el mes pasado respecto a la música en formato MP3, la piratería es cuando alguien VENDE copias no autorizadas. Por otro lado el REGALAR copias que no dan ganancias económicas al que la ofrece, en principio pareciera que no hay problema, pero es cuestionable según la magnitud del hecho, esto no deja de molestar a las empresas grabadoras y distribuidoras de música. Es muy distinto el que regales una copia de tu video a un amigo, pero otra muy distinta es que alguien coloque una pista o el disco compacto **completo** en un lugar (servidor de archivos) donde miles de personas lo puedan tomar **libremente**, con ello, esas miles de personas ya no comprarían el CD, y menos ahora que es posible transportar esos archivos de música en dispositivos portátiles como el RIO de la empresa DIAMOND. Esta será una transformación radical a la manera en la que la música es comercializada, las empresas que forman parte de este nuevo modelo, obsequian cortas **versiones muestra** de las melodías que venden, si tu pagas, te da derecho a obtener el archivo de música completo.

Regresando a otro grupo de aficionados, tenemos a los que son una elite, pues sus integrantes son notablemente muchachos de cómoda solvencia, pueden dedicarse a cualquier actividad, videojuegos, computadoras, coleccionar videos originales de anime, etc. Quienes entienden que la animación japonesa es una afición costosa, y en su defensa por el anime, ellos condenan a la piratería con los mismos argumentos que todos (incluidos nosotros) hemos repetido varias veces, no fuimos los primeros en hacer evidentes esas consignas, pero es el mismo concepto básico.

Convenientemente o indiferentemente olvidan algo; ellos son una minoría económicamente pudiente, y tal vez por una limitada visión de su entorno no se dan cuenta que las mayorías adictas a esta afición, buscarán su satisfactor en donde sea mas barato. El anime es una tentación que seduce fácilmente a casi cualquier persona, sin importar condición económica.

Nosotros entendemos y percibimos como la presente crisis económica limita la economía familiar a lo mas indispensable, y el anime no forma parte de la canasta básica.

No importa cuantas veces les repitas –"no compres videos pirata, por que con ello dañas a los autores y se hace mas caro el material original..."-
El adicto conseguirá su satisfactor, aunque este sea de baja calidad, el chiste es que sea barato. Esa es una realidad, y no hay moralidad razonada que haga cambiar de parecer al que es adicto y sin recursos.

Muy independientemente de que a algunos les guste o no la idea de doblar al español una serie famosa de anime, de muchos es conocida la propuesta entre actores de doblaje, para la presentación de **Evangelion** en formato de vídeo y distribuido en cadenas de videotiendas, ¿qué los ha frenado? Como todo proyecto, se requiere capital, pero lo que atemoriza a cualquier potencial inversionista es descubrir, y sin mucha investigación o estudio de mercado, el riesgo mas contundente en esta empresa, que tan pronto aparezca el videocasete en anaqueles en poco tiempo estarán las copias en los tianguis, mas baratas, mas corrientes y mas solicitadas por un publico de bajos ingresos. Un riesgo calculado que desanima a cualquiera, y otra razón por la que los piratas frenan el desarrollo económico dentro y fuera del país en que operan.

Una vez mas de regreso al tema de los grupos. En nuestro caso, hicimos presentaciones masivas en foros como la Cineteca Nacional, continuando con lo iniciado por algunas personas como Hector Quiroz. Nosotros presentamos material subtitulado en español por el equipo de colaboradores. Hemos seguido promocionando y apoyando todo evento de exhibición con una importante premisa, la entrada es gratuita. A la fecha ya no nos es posible contar con aquellas facilidades pues ahora hay costos cada vez más gravosos, por lo que se tendría que cobrar el acceso, y esto seria cuestionado por los licenciatarios poseedores de los derechos, perdiendo su matiz de promoción. Créanme, no es trivial organizar funciones. Por ello las funciones que organizan entusiastas grupos de estudiantes con el apoyo de sus escuelas así como algunos museos con foros de exhibición, han tenido resonancia en nuestras páginas.

Cada grupo ha aportado su versión como promotores a una afición común, la intención es lo que cuenta, cada grupo jalando por su lado. ¿es que así debe ser?

Por otro lado, la diferencia cambiara del yen con el dólar y del dólar con el peso, hacen más amplia la brecha entre el anime (original) y los aficionados, dejando un terreno de oportunidades a los piratas.

La piratería no va a acabar con el anime, simplemente impedirá que dispongamos de títulos en comercios mas formales, como las cadenas de videoclubes, con mejor calidad de copiado y en presentaciones mas dignas como cualquier otro material hollywodense o de la (escasa) cinematografía mexicana.

El anime seguirá prosperando en países donde existen mecanismos de comercialización masiva, y sobre todo, estrictas leyes contra la piratería.
Ya se ha visto que no puedes contar con la cooperación de alguien que, mas que afición, padece de adicción.

¿A poco no la haces sin... anime?

Tiendas

ESTAS SOLO SON ALGUNAS TIENDAS EN DONDE PUEDES CONSEGUIR DOMO:

COMICS VENOM
❶ Av. Eduardo Molina #1623 Plaza Oriente Loc. G-14
❷ Comics y Tarjetas de Colección República de Bolivia #75 Acc. F Colonia Centro

MOLO COMICS
❶ Av. Rio Churubusco #357, Col U. Modelo
❷ Av. Central #766, Col. Valle de Aragón 1ª Secc.
❸ Calzada Acoxpa #554 Loc 5 Villa Coapa

COMICASTLE
❶ Plaza Trico Locales E y F, Av Universidad Esq. Félix Cuevas #920 Col. Del Valle, junto al Metro Zapata
❷ Plaza Girasoles Local 10 Calzada del Hueso #465 Villa Coapa
❸ Blvd. Avila Camacho #497 Wall Mart Toreo

DARK COMICS
❶ Av. San Cosme esquina Sadi Carnot.
❷ Insurgentes Sur #363 Col. Hipodromo Condesa

REPLICANTS
Miguel Othón de Mendizabal #343.
Centro Comercial Torres Lindavista. Local 6-B

COMICS OLIVER
Tianguis de La Raza, junto a Eje Central, Solo DOMINGOS

EL KAOS
❶ Zaragoza 29-a Entre Porvenir y Esperanza, Azcapotzalco
❷ Eje 5 Norte y Av. Sn Pablo, Frente UAM Azcapotzalco

Tiendita del Horror
Calz. Ingnacio Zaragoza #415 Col. Valentin Gomez Farias

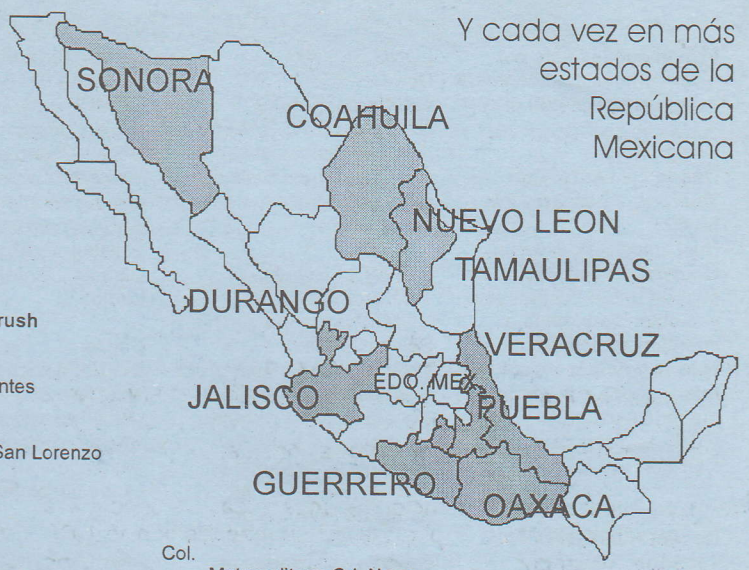
Frankeinstein Comics & Airbrush Art
Insurgentes Sur 221, Piso 1
A una cuadra de Metro Insurgentes

COMIC CENTER
Sanchez Azcona esquina con San Lorenzo
Col. Del Valle
A una cuadra de metro Zapata

ANGUZ
San Francisco #1626
Local 7 Col Del Valle
Solo Viernes y Sábados

KINGDOM
Manzanas #56 Col. Del Valle
Entre San Lorenzo y Millet

GG Comics
Av. Lopez Mateos #93
Col. Metropolitana Cd. Neza



Y cada vez en más estados de la República Mexicana

Linea DOMO
Atención Nacional
015-388-5205

Grupos

Compra Venta Entre Aficionados

David Zuñiga
Desde:TOLUCA
Compro videos hentai, escríbanme a Av. Insurgentes #105 San Nicolas Peralta Lerma Edo. Mexico cp 52000

Paulina Escobedo
Desde:México D.F.
Teléfono 552-7359
Personas que vivan por los alrededores de la Jardin Balbuena que deseen suscribirse en grupo a DOMO. llamen por teléfono de 12:00 a 21:30 hrs o escríbanme para hacer amistades.
Calle Fernando Iglesias Calderon #113 Col. Jardin Balbuena cp 15900 Del Venustiano carranza, México D.F.

Nevid Ramirez Millan
Desde: Mexico, D.F.
Teléfono 702 84 07
COMPRO artbook de la película SILENT MOBIUS, o el tomo 10 del manga del mismo título.

OTAKU ANIME Y MANGA
Desde: Ecatepec. Méx. D.F.
Teléfono 790-34-54
VENDO y cambio todo lo relacionado con el Anime Japones, desde peliculas, cd´s, imegenes (H y N.), temas de escritorio, juegos (playst.), entre otras cosas, de cualquier serie, nueva o vieja. A precio razonable!! con el afán de fomentar el Anime en Mexico, Hablar de 8 a 10 pm.,de lunes a domingo, con Eliut.

caballero dorado goku
Desde:edomex
Teléfono 0158380802
si sabes de alguna feria o convención de comics en tu ciudad, por favor avísame, ofrezco conseguirte el material que buscas y que no sabes donde conseguirlo, por ejemplo Domos atrazados, mangas, cd's etc. (hablar de 9 a 12 pm. Gracias.

Nolo
Desde: Oaxaca,Oax.
CAMBIO imagenes hentai por e-mail, de preferencia de SM,Ranma 1-2, y DB compresas para facil manejo.

ANGEL LLANAS
Desde:MEXICO
Teléfono 747.3800 ext. 3068
COMPRO. Hola Todos: Si alguien sabe quien vende una cámara Nikon F4 o F5 a buen precio, me podrían informar? Gracias.

HOLA
Cambio o recibo información de Robotech-Macross y sus secuelas. en revista, e-mail o direcciones del WEB. e-mailme: yadratt@yahoo.com o también a: noyola07@slp1.telmex.net.mx

Victor
Desde: San Luis Potosí
Teléfono 01-48-20-51-92
COMPRO revista DOMO de mayo de 1997 acerca de Macross, pago bien, ME URGE.
noyola07@slp1.telmex.net.mx

Luis Arturo Estrada
Desde: Progreso de O. Hgo.
Teléfono 01772-5-0324
COMPRO capitulos grabados de Sailor Moon R y S, tambien la tarjeta numero 4 de la coleccion Trading Colletion de Sailor Moon. Llamar solo los sábados por las noches y domingos en la mañana. Pago Bien

Alfonso Garcia H (Poncho)
Desde: Queretaro Queretaro
Teléfono (0142)231502
COMPRO videos imágenes o Revistas Hentai de Ranma, Sailor Moon,Guerreras Magicas y Dragon Ball.

ARTURO CHIPULI CASTILLO
Desde: XALAPA, VERACRUZ
Teléfono (28)176884
Quieres unirte a un club de anime en Xalapa, Ver. Llama al 176884 con Arturo o al 181927 con Daniel.

Emmanuel Rivera Tellez
Desde:México D.F.
Teléfono 6-04-39-23
Regalo películas hentai a cambio de tu amistad, no tengo amigos.

Víctor Hugo (Ryu)
Desde: Mexico D.F.
Teléfono 656 81 24
Compro películas de SAINT SEIYA en español, (La Gran Batalla de los D. Y Contraatacan), O díganme de alguien que las quiera vender. URGENTE. Llamar a partir de las 4:00 pm (con Hugo)cualquier dia. e-mail: agpvlc@contad6.contad.unam.mx. Tel 6568124

Gabriela Goku
Desde: Monterrey, N.L.
Teléfono 3645859
Enviado: 8:52 PM - 15/12
hola, COMPRO a cualquier precio (pero no se manden) los números de DOMO, cualquiera, ya que apenas acabo de coleccionarlo, o si hay alguien que se los quiera regalar a la esposa de Goku, o intercambiar por música japonés o cualquier cosa. COMPRO lo que sea, pero original de series japonesas, las que sean. si alguien de Monterrey se quiere inscribir conmigo en domo háblenme. o también si quieren jugar magic.

Gerardo Garcia
Desde: Cd. Ierdo Dgo. Mexico
Teléfono 25-08-32
Soy una persona solitaria que regalo películas hentai por una amistad aunque sea por conveniencia, a

todo el que lea esto por favor comunicarse conmigo después de las 9:00 p.m.

Senshi Corp.
Desde: Cd.Lerdo. Dgo.
Teléfono 25-05-34 o 25-56-66
Buscamos otakus de la Comarca Lagunera que se quieran unir a nuestro club y también vendemos o intercambiamos videos y música y demás articulas relacionados a la afición que nos invade.
ATTE. La gran Senshi CORP.

jose manuel
Desde: Puebla, Puebla
Teléfono 193957
COMPRO o INTERCAMBIO películas hentai a buen precio si llamas pregunta por Manuel o si no mándame un e-mail a ragnarok20@hotmail.com de preferencia de Puebla

narciso s.u.
Desde:puebla, puebla
Teléfono 282305
CAMBIO COMPRO o VENDO cd´s Sailor Moon, Ranma, Dragon Ball de preferencia en Puebla

Hugo Reynoso (Yugo)
Desde: Guadalajara, la fil
Teléfono 655-77-46
REGALENEME o COMPRO el manga de Alita de la VIZ, numero tres de la parte siete

LONG SENNIN
Desde:MEXICO D.F.
Teléfono 3929559
COMPRO O REGALENME letras de las canciones de ranma o dragon ballz o gt y tambien de las ovas de estas series

CHAMELEON (AL-X)
Teléfono 838-0704
COMPRO manga de Saint Seiya (Caballeros Del Zodiaco) vol. 28 nuevo¡¡¡ a buen precio, también cambio, compro y vendo cd, movies, y todo lo relacionado al anime en japonés llamar en las tardes de 2pm a 9 pm. saludos al canal de anime del mirc. felicidades a DOMO

Juan Emmanuel Velazquez Cruz
Desde: Guadalajara Jalisco
Teléfono 6753545
COMPRO cualquier pelicula de Anime Hentai Llamar de 10am a 8 pm con Juan o Lazaro

Elizabeth Martinez
Desde: Torreon Coahuila
Teléfono 20-33-70
COMPRO posters, cards, movies y todo lo referente a Slayers. Tambien busco amigos(as) de Torreon que gusten del anime en especial de SM, Ranma 1/2, Slayers, Zenki, DBZ, GT, Rayearth.

Alejandra Rodriguez Romero
Desde: Torreon Coahuila
Teléfono 0117-165112
COMPRO todo lo relacionado con Slam Dunk. Deseo conocer a mas gente de cualquier ciudad, no importa edad, para compartir ideas y amistad. Quiero iniciar un Club en Torreon, Gomez o Lerdo.

Carlos
Desde: Mexico DF
Teléfono 583-2740
Estoy interesado en cambiar películas de Animación Japonesa tengo varios títulos interesados llamar....

ANA CRISTINA GARDUÑO NOGUEZ (SAYAYINA)
Desde:MÉXICO D.F.
Teléfono 6796019
COMPRO revista de DOMO del mes de Febrero 98 en buenas condiciones y compro peliculas de Evangelion y Macross urge. p.d.urge revista de domo. p.d.portada Mikami y ranma.

Hugo a. Reynoso
Desde: Guadalajara, Jalisco
Teléfono (013)655-77-46
COMPRO manga de Alita de la Viz número 3 de la parte 7, precio a tratar, también compro fotos de la Comictlan de Guadalajara

VegHetaR
Desde: Mexico, D.F.
Teléfono 538-92-24 o 228-31-06
Enviado: 6:01 AM - 25/11
VENDO: Juegos de PlayStation Resident Evil 2 y Brath of Fire III en excelente estado.

KLELIA J. RAMOS
Desde:México, D.F.
Teléfono 677-91-34
después de las 9:00 p.m.
COMPRO DOMO atrasadas. Necesito mucha info. sobre el universo manganime.

Pepe
Desde: México D.F.
Teléfono 543 5914
VENDO películas de Evangelion, "Death and Rebirth" y "The End of Evangelion". Están en audio HIFI. Hablar en las tardes.

Othoniel Soni Vargas
Teléfono (01-782)27550
COMPRO la Memorial Box de Saint Seiya (CD COCC7321 al COCC7325) en buen estado o preferentemente nueva.

Nbomba(Nacho Uribe)
Desde: Aguascalientes
Teléfono 14 59 59
CAMBIO el Dragon ball z 2 para game boy por cualquier versión de pocket monsters(desde luego en buen estado)al que me lo cambie además del cartucho le ofrezco unas guías del HACKING totalmente gratis!!!!!!!

VegHetaR
Desde: Mexico, D.F.
Teléfono 5-38-92-24
Enviado: 12:05 AM - 8/11
COMPRO o REGALENME Genesis (Capitulos, Videos) de Evangelion originales.

rAUL
Desde: GUADALAJARA JALISCO
Teléfono: (013)6412046
VENDO peliculas Hentai de buena calidad, títulos como:
Venus 5,La Blue Girl,New Angel,End of Summer,etc.
Precio a negociar.
También compro mangas o películas de Evangelion.
Llamar de Lunes a Viernes entre 4pm. y 8pm.

ROBERTO A. DIAZ
Desde:edo de mexico
Teléfono: 3-79-23-21
VENDO manga, soundtracks japoneses originales baratos!!

Gabriela Goku
Desde: Monterrey
Teléfono: 3645859
COMPRO revistas DRAGON FALL, buenas condiciones, urgente, doy 50 x c/u, también compro cualquier cosa de animación japonesa

SUSCRIPCIONES
PUBLICIDAD
DISTRIBUCION MAYOREO
LINEA DOMO 388-5205 VOZ FAX
EN LA CIUDAD DE MEXICO
DE PROVINCIA LLAME AL 01-5-388-5205

Zenki

Parte 1

Por Yonatan Gómez Uribe

En ese momento Gowla es atacado por Glend pero Gowla lo asesina para que nadie se interponga en sus planes. Mientras la puerta del tiempo esta comenzando a desaparecer, asi que Kukai avienta a Glend y Gowla hacia la puerta antes de que esta desaparezca por completo. Kukai solo piensa que del trato que Sherry le de al guardián dependerá el futuro de la tierra. Al regresar al presente la felicidad de nuestros amigos se acaba pronto al observar que Karma aprovecho su ausencia para poder plantar el enigmático árbol del mal señal de caos y destrucción, por consiguiente Ciudad Guardián esta totalmente en ruinas. Sherry se percata de que todos los capullos del árbol contienen semillas del mal, la abuela Saki piensa que eso es terrible.

Mientras Zenki se encuentra en el techo del templo y comportándose algo extraño, Sherry lo llama y le dice que baje pero él no le hace caso, entonces Kuribayashi en un intento de conquistar a Sherry se ofrece a bajar de ahí a Zenki, Kuribayashi le ofrece comida a Zenki con tal de que baje (la comida es el punto débil del guerrero guardián) pero para su sorpresa Zenki devora en segundos la comida y decide continuar con el brazo del chico, entonces Sherry entra en escena y le ordena que suelte el brazo de Kuribayashi quien por cierto esta muy asustado. Pero él no le hace el menor caso por lo cual la abuela Saki decide encerrarlo, mientras Soma piensa que la culpable de todo esto es Karma. Gowla ve a Karma quien se ha fusionado con el árbol de mal, y piensa dentro de si que es el momento de matar a Karma. Ella le presenta a un nuevo aliado el cual es un extraño guerrero de armadura azul y mirada algo familiar. En tanto la abuela Saki ordena a Soma, Jukai y Kuribayashi vayan a investigar a la ciudad lo que ha sucedido, aunque al principio Jukai no quiere ir, Saki lo obliga regañándolo. De este modo el trío parte hacia la ciudad.

En el tiempo en que Saki y Sherry comienzan a planear un ataque contra Karma, Soma y compañía se encuentran en su camino a unos extraños zombis quienes comienzan a atacarlos, Soma también los ataca con su espada del trueno. En el templo las cosas tampoco van muy bien ya que al alejar unas auras malignas del lugar Sherry observa como Zenki se comporta de manera muy extraña. Mientras Soma, Jukai y Kuribayashi por fin han llegado a la laguna la cual esta totalmente destruida, Soma le ordena a Kuribayashi que vaya a avisarle a la abuela Saki sobre esto. En tanto que en el santuario Sherry observa como Zenki desprende una fuerte ráfaga de fuego y escapa del lugar, Sherry se preocupa ante tal hecho pero la abuela Saki le dice que no se preocupe ya que esta segura de que Zenki regresara y que venga a ver lo que acaba de encontrar, se trata de un cofre antiguo en el cual se hayan algunas cosas pertenecientes al gran Enno Ozuno entre ellas descubre un mapa de Ciudad Guardián en el cual se muestra el secreto de la ciudad, la cual con sus cinco calles principales forma la figura de una mística estrella. [illegible] observan las herramientas que dejo el gran Ozuno para poder restaurar los cinco puntos clave de Ciudad G[illegible] Más tarde soma y el anciano Jukai ven llegar a Saki, Sherry y Kuribayashi, la abuela Saki se sorprende [illegible] como ha quedado la laguna así que le ordena a Sherry llame a Zenki pues necesitan de su poder, Sher[illegible] llama pero ve con melancolía que Zenki ya no le hace ningún caso, de pronto recibe un mensaje de Enno Ozuno el cual le dice que no se preocupe ya que Zenki siempre será su sombra, es entonces cuando Sherry recupera el valor y libera a Zenki quien se enfrenta al demonio de la laguna. Zenki utiliza el hacha de Deva para derrotar al demonio pero al terminar la batalla queda muy agotado. La abuela Saki esta feliz pues el primer punto clave de Ciudad Guardián ha sido restaurado, Saki ordena a Sherry que vaya a restaurar los siguientes puntos clave de Ciudad Guardián pero Sherry le dice que no sabe donde se encuentran dichos sitios, Saki le dice que Zenki los guiara y que no sienta miedo pues ella y Zenki son como la luz y la sombra.

Zenki dirige a Sherry y compañía al siguiente punto clave de Ciudad Guardián el cual resulta ser la formación del oro, mientras Karma quien esta observando todo quiere darle fin a la vida del guerrero de una vez por todas. En tanto, en la formación del oro aparece un demonio de esqueleto que comienza a atacar al grupo por lo cual Zenki también lo ataca. Karma se esta aprovechando de los instintos de destrucción de Zenki, entre más enemigos destruya más enemigos aparecerán, Soma se percata de esto. Sherry tan solo se preocupa por la salud del guerrero guardián, mientras Gowla planea cada vez con mas ganas la muerte de Karma en ese instante aparece el nuevo aliado de Karma quien amenaza con una espada a Gowla, de pronto éste es llamado por Karma por lo cual se va del lugar. Karma aparece enfrente de Gowla por medio de un espejismo y le dice que la victoria esta muy cerca y que será suya.

Mientras tanto Sherry se preocupa cada vez más al ver como Zenki destruye todo y se siente mal por haberle dado el hacha de Deva. De pronto una luz intensa rodea a Zenki, se trata de la luz de Iudra, Sherry regresa a Zenki en su forma chibi (pequeña) y este cae al suelo desmayado. Jukai les dice que él se encargará de restaurar este punto (claro que lo que quiere él es quedarse con todo el oro del lugar), el resto del grupo se marcha en busca de

otro punto clave, en el camino son salvados por !Gowla!, quien lanza un extraño hechizo el cual hace que aparezca en el suelo un extraño símbolo, Gowla ordena a Sherry lance su hechizo del fuego, la joven lo hace con un poco de desconfianza. Todo esto da como resultado la restauración del punto clave, Gowla les dice que el árbol del mal se nutre principalmente con la avaricia de la gente, Soma le pregunta el porqué de que él les diga todo esto a lo que Gowla responde que lo hace porque corre un gran peligro al lado de Karma, Soma duda que esto sea verdad. Gowla le dice a Sherry que el le puede salvar la vida a Zenki pero para realizar el hechizo necesita de la energía del brazalete de Sherry, así que Gowla le pide a Sherry se quite su brazalete y lo ponga sobre el cuerpo de Zenki. Soma le dice a Sherry que no lo haga pero ella con tal de salvarle la vida a Zenki hace lo que Gowla le pide, él al ver el brazalete fuera de la mano de Sherry la atrapa junto con Soma. Soma dice que esto es una trampa a lo que Gowla contesta que no, ya que él manipulara a Zenki para que destruya a la gran Karma para que después él ocupe su lugar, Sherry furiosa le advierte que solo a ella le puede obedecer Zenki, Gowla le contesta que eso no le importa ya que él destruirá el cerebro de Zenki para manejarlo como un títere, de pronto Gowla es atacado por el nuevo aliado de Karma quien dice haber regresado de la muerte solo para matarlo. También llega Kuribayashi a quien Soma le ordena tomar el brazalete de Sherry, el chico corre a tomar el objeto pero es atacado por Gowla quien intenta liberar a Zenki, de pronto Gowla es atacado por la espada del nuevo aliado quien resulta ser nada más y nada menos que Glend quien ha regresado de la muerte para proteger a la bella Karma. Kuribayashi logra obtener el brazalete y se lo da a Sherry, de inmediato ella libera a Zenki y éste libera a Sherry y a Soma.

Mientras en un lugar aún más obscuro Karma asesina a sangre fría a Gowla, y así succionando toda su sangre y carne solo queda de él su esqueleto. En tanto, en la cueva en donde están nuestros amigos empieza a derrumbarse, por suerte nadie salió herido pero Sherry esta muy deprimida pues Zenki esta muy mal, Soma la consuela y le dice que todo saldrá bien llevándose en sus brazos a chibi Zenki (Zenki pequeño). Kuribayashi se ofrece a restaurar el punto clave y le dice a Sherry que ella es muy valiente y la única capaz de salvar al mundo, ella le da un beso mejilla al chico por lo cual ésta se sonroja, Sherry y Soma parten en busca de restaurar los siguientes puntos, Sherry piensa que la vi será suya; mientras a lo lejos se escucha la risa diabólica de Karma.

Días más tarde reparan todos los puntos clave de Ciudad Guardián y Glend muere al ser fiel a la gran Karma, la gran batalla final se ac Por fin ha llegado el momento y Zenki esta cara a cara con Karma a quien ataca con su hacha de Deva pero Karma repela su at además desde que Karma se fusionó con el árbol del mal se ha hecho más fuerte y poderosa. Karma les comenta que toda la ger Ciudad Guardián se encuentra atrapada en las raíces del árbol, de esta manera éste succionará su sangre y carne y así podrá vivir mil años. Sherry furiosa le grita a Karma quien no tolera los gritos de una mocosa así que decide encerrarlos también en las raíces del árb este modo nuestros amigos quedan dentro del árbol exceptuando a Zenki y Sherry quienes aún permanecen afuera. Zenki le ord Sherry que libere todos los hechizos que conozca, de esta manera Zenki y Sherry unen sus poderes mandando un fuerte ataque a K pero esta también manda un fuerte ataque lo cual provoca que el cuerno de Deva se rompa.

Mientras dentro del árbol del mal, Soma ve una extraña raíz, la abuela Saki le ordena que la destruya y en ese momento aparece el es de Angie quien ayuda a Soma y le dice que siempre podrá contar con ella. En tanto, afuera Sherry ha concentrado todo su poder y apar Enno Ozuno y Chiaya quienes le otorgan a Sherry el máximo poder, dentro del árbol Soma consigue destruir la raíz del árbol con ayu su espada del trueno liberando de este modo a toda la gente que estaba atrapada. Afuera Zenki y Sherry lanzan un ataque supre Karma quien se siente morir, en ese momento los cinco puntos de Ciudad Guardián comienzan a brillar intensamente, Zenki y S lanzan otro ataque a Karma quien se convierte de una bella y joven mujer a una anciana, y mas tarde junto con el árbol explota (o al m eso parece). Sherry esta feliz por la victoria pero Zenki le advierte que su función ya ha acabado y que por lo tanto es hora de que S vuelva a encerrarlo, Sherry furiosa le dice que antes de volverlo a encerrar prefiere otorgarle su libertad por lo cual le avienta el braz pero esta melancolía es interrumpida por Karma quien gracias a la fuerza del odio y la codicia humana aparece en forma de ente y at Sherry pero Zenki se interpone recibiendo el fuerte ataque. Zenki decide darle un gran ataque a Karma y utiliza el poder de la luz "l dándole a Karma el final ¿definitivo?

Tiempo después Ciudad Guardián ha quedado restaurada y la paz ha vuelto a reinar. Días después t los Ozuno han vuelto a su vida cotidiana pero Sherry se siente triste pues extraña a Zenki, de p observa como el brazalete mágico aparece rodando por el suelo, Sherry se pregunta el porqué de q objeto se encuentre ahí, de repente entre los arbustos aparece Zenki quien la asusta, él le dice que des de usar ludra se convirtió en su forma chibi (pequeña) así que viene a que ella libere el hechizo y p crecer, Sherry lo regaña y este le responde y luego ella y luego... son observados por la abuela Saki hermano Jukai quienes desean que la paz de ahora en verdad sea duradera mientras miran a Zenki y S otra vez juntos.

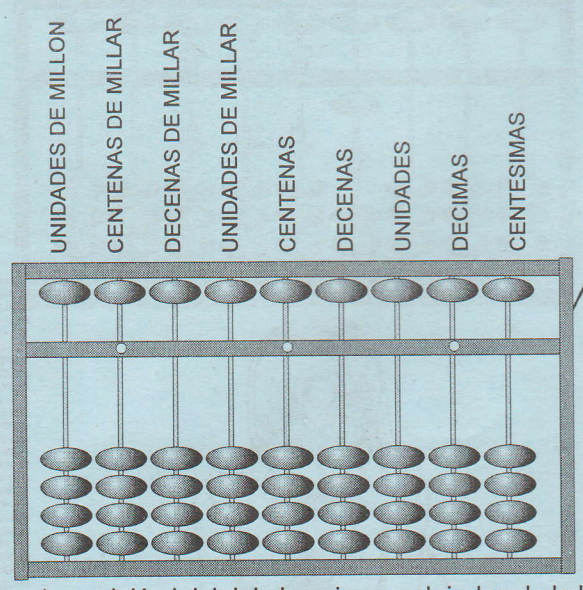
Fin de la primera parte.

Pero el destino los ha vuelto a juntar porque muy pronto tendrán que volver a luchar juntos en contra del ahora representado por otro ente, un nuevo guerrero aparecerá para unirse a la lucha y también se u más aliados en la segunda serie que al igual que la primera estará llena de guerreros guardianes, demo y misticismo.

ABACO

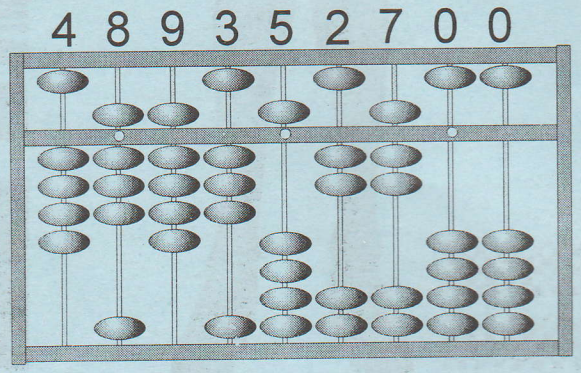
Empezamos con algo de información que en poco tiempo convertirás en conocimiento útil

Observen que este ábaco se compone de 9 columnas, en la parte superior hay una pieza en cada columna, mientras que en la parte inferior hay 4 piezas por columna.



Esta es la posición inicial de las piezas, alejadas de la barra central, o en "ceros", existen tres pequeños puntos marcados sobre la barra, el propósito es de ayudarnos a mantener la separación entre los diferentes múltiplos o submúltiplos, es lo mismo que la coma (,) que utilizamos para agrupar grandes cifras de tres en tres y el punto para separar los decimales, por ejemplo, 1,000,000.00.

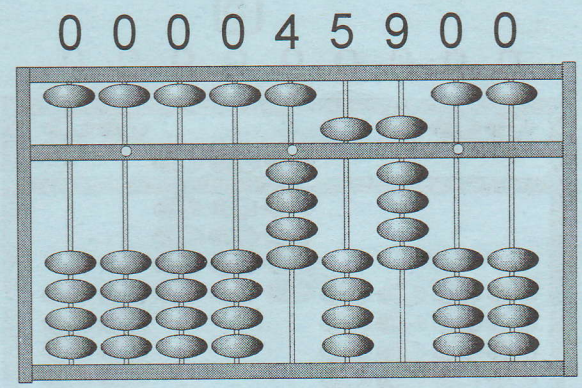
De esta manera, podemos usar este ábaco para hacer operaciones de hasta uno menos que diez millones, 9,999,999.99 Aunque en caso de necesitar realizar operaciones con cifras más grandes, podemos obtener dos dígitos mas, prescindiendo de los decimales y poder calcular uno menos que ¡mil millones! 999,999,999. Todo es cuestión de práctica muy elemental y muy sencilla.



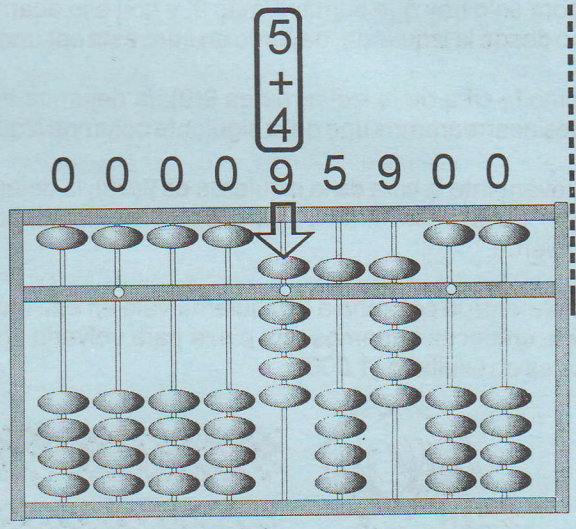
Por ejemplo, aquí te mostramos el ábaco, representando la cifra 4,893,527.00

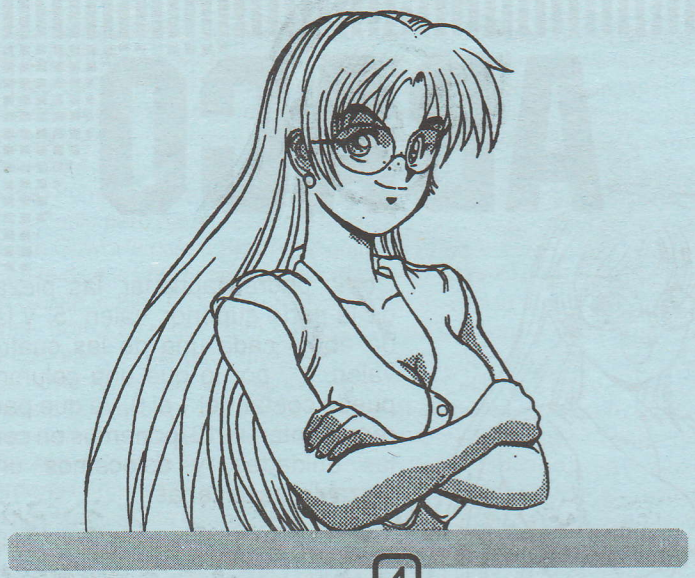
Como podrás apreciar, las piezas de la parte superior, valen "5" y las de abajo cada una de las cuatro, valen "1", por lo que una columna puede contar del 1 al 9, ya que para representar un 10, ponemos en cero las unidades, y colocamos una pieza de las decenas.

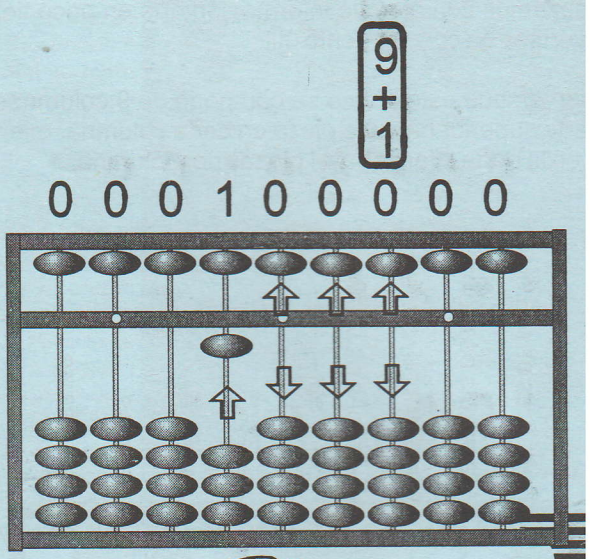
Vamos a sumar 459 + 541, aquí te presentamos el ábaco con la cifra inicial; 459



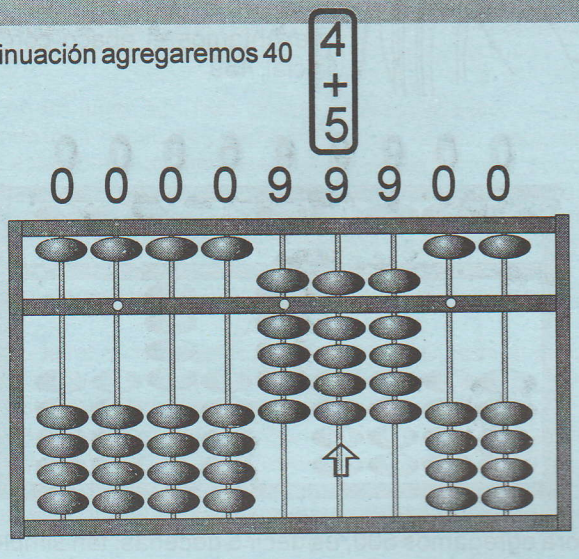
Ahora agregamos 500, es decir 5 decenas, tan simple como bajar la pieza de esa columna.

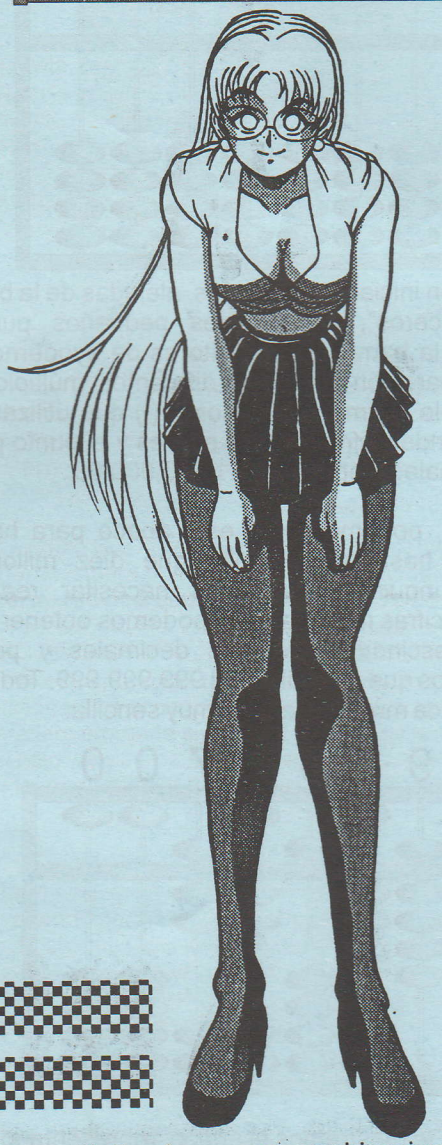






A continuación agregaremos 40



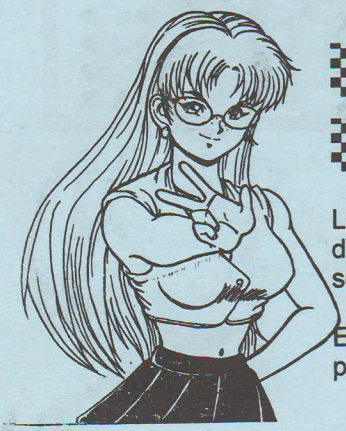


Ahora solo hay que sumar 1 mas 9, y con ello acarreamos uno desde la izquierda, dejando en cero esta columna.

Como la cifra de la izquierda es 9(0), la dejamos en cero, pues acarrearemos uno de la siguiente columna izquierda.

Nuevamente la cifra de la izquierda es 9(00), la dejamos en cero, pues acarrearemos uno de la siguiente columna izquierda.

Finalmente la columna a la izquierda vale en ese momento cero, entonces tomamos una pieza para volverla 1(000), y ese es el resultado ¡1,000!



Las restas son igual de simples, y las multiplicaciones son combinaciones de sumas divisiones son restas combinadas. Coméntame si deseas que te presente ejemplos de se realizan, aunque solo es necesario un poco de deducción para descubrirlas.

Escríbeme al apartado postal 78-004 México DF c.p. 07700 y dime que te ha parecido practico, pequeño y poderoso curso.

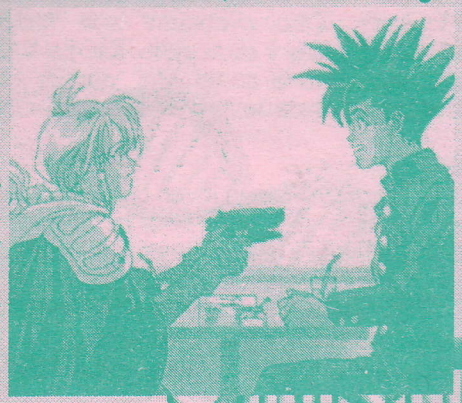
Dokokade Nakushita Aitsuno Aitsu DNA

Por Gladis Pérez

DNA es un manga shonen escrito por Katsura Masakazu y el cual consiste de 5 libros (alrededor de 180 páginas cada uno) de Studio K2R liberado por la editorial Shueisha e impreso por Jump Comics. DNA es una serie muy divertida que una vez más se enfrenta con ese género del "chico y las muchas mujeres que lo aman", además que da un panorama general de nuestro futuro, el poder de la ingeniería genética en alterar el DNA por lo que esta bajo el género de ciencia ficción/comedia romántica la cual va bien con el argumento. La historia básicamente es entretenida y el reparto principal esta caracterizado perfectamente, cada uno de los personajes tiene su propia y unica perspectiva del amor y su manera única de percibirlo. Algunas situaciones pueden ser bastante atrevidas y comprometedoras ya que la serie muestra muchas mujeres en ropa interior, escotes y acercamientos de las pantaletas de las chicas, lo que para los muchachos no les importaría ver muy seguido, pero no llega a haber desnudez.

Como la mayoría de los manga de éxito, se adaptó al anime el cual fue liberado en 15 episodios de TV siendo cada episodio de alrededor de 25 minutos, del número 13 al 15 son conocidos como OVA #1-3 y cada cinta tiene 4 episodios, contiene gran arte, un atractivo diseño de personajes y un guión original. La TV/OVA es ligeramente diferente del manga, pero el guión en general es el mismo. La música es absolutamente maravillosa, con los temas de entrada y salida siendo una agradable combinación de rock J-pop y balada. Básicamente, si te gusta los trabajos de Katsura como Video Girl Ai, entonces no te pierdas DNA, puede no ser tan serio como Ai, pero tiene muchos momentos de humor. También la historia tiene una liga interesante a Dragon Ball Z, la cual podría ser el hecho de que Junta tiene un super poder de alguna manera como Super Saiya-Jin.

La serie comienza contando de un problema serio de sobrepoblación en el futuro. Sin embargo los genios del futuro decidieron encontrar la fuente del problema de la población, y cambiarla. La fuente es encontrada y resulta que es un muchacho con el nombre de Junta Momonari. En el futuro, una gran mayoría de la población son los descendientes de este chico y se sabe que él en el pasado, se convierte en el mega playboy, un hombre que con solo mirar a las mujeres las enamora y les es totalmente irresistible debido a sus genes, aunque para ese tiempo ya murió. Sucede que cuando estaba vivo, tuvo 100 niños de 100 mujeres, y todos sus hijos también tuvieron los mismos genes, características de su padre, sus 100 hijos también eran mega playboys. Cada uno de sus hijos también tendría muchos hijos y así sucesivamente. Por supuesto que si esto continua en varias generaciones, se tiene un horrible problema de población, por lo tanto, el gobierno decidió eliminar este antepasado de los super mega playboys, regresando en el tiempo y cambiando el DNA de este chico. En el futuro, la máquina del tiempo fue inventada, pero nunca fue usada en casos pequeños, esta vez, ellos enviaron a alguien de vuelta al pasado, Karin Aoi. Esta persona llevaba un arma especial que podía disparar DCMs (Medicina de control del DNA). Los DCMs eran balas que no matan sino que cambian la estructura del DNA de una persona. El gobierno quería neutralizar las capacidades mega playboy de Junta, para que él se volviera una persona normal. Pero sucede que este agente especial que fue enviado llevó con ella el DCM equivocado por lo que cuando finalmente confronta a Junta Momonari (que en el presente es un chico que tiene un terrible hábito de vomitar cada vez que ve algo provocativo), ella le dispara con la bala equivocada. El DCM que ella disparó a Junta creó un efecto opuesto que empeoró la situación, Junta se transformó en un "Mega playboy" casi inmediatamente después que le disparó. Ahora el originalmente tímido, alérgico a las chicas Junta, cambia en el mega-playboy. Esto es horrible... lo más probable es que Junta provoque el horrible incremento de la población. Y aún una cosa peor es que debido a la bala, el DNA de Junta es super inestable y puede cambiar entre el super mega-playboy y su persona regular a cualquier hora. En breve cambia, resultando en Saeki (un personaje principal) la primer víctima de los poderes mega-playboy de Junta. Cada chica en el mundo es atraída a Junta cuando se transforma en el mega-playboy, incluyendo a Karin. Cada chica excepto Ami, la "amiga" de Junta desde la infancia. Karin al ver que su m[illegible] está [illegible]ando, tiene que descubrir cómo remediar el desastre que provocó [illegible] de otra manera no conseguirá su sueño: tener ese "hogar dulce hogar y esposo" por lo que llega con un plan. El plan es conseguir que Ami y Junta se unan ya que Ami no cambia cuando Junta es el mega-playboy. El plan parece genial, pero Junta no esta enamorado de Ami, él esta más enamorado de Karin. El plan de Karin se vuelve más difícil de alcanzar. Finalmente Karin recibe algo del futuro... es la bala DCM correcta. Parece que Karin será capaz de realizar la misión, pero por supuesto



no resulta ser así de fácil, la razón: dispara a la persona equivocada. En realidad dispara a Ryuji, esto provoca un problema ahora Ryuji cambia de personalidad. Ahora Junta, Karin y Ami tienen que unirse y exterminar a Ryuji. Es una pequeña competencia feroz, pero al final los chicos buenos salen adelante. Ahora que el incidente de Ryuji ha acabado, todos tienen que decidir en lo que va a suceder. Es cuando outta el azul, una nueva máquina llega del futuro. La gente, demoniaca como es, trata de destruir el pequeño progreso que Karin ha hecho en su intento de detener a Junta de llegar a ser el mega-playboy. Al final los buenos se imponen y los genios del futuro llegan y salvan el día al curar a Junta del gene mega-playboy.

PERSONAJES

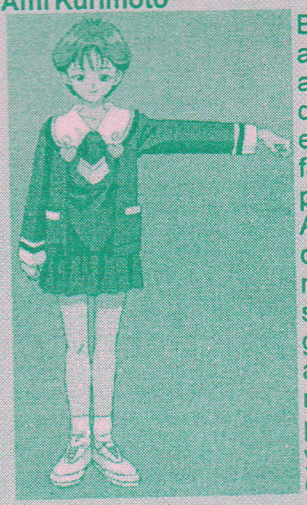
Karin Aoi

Karin Aoi es una chica que llegó del futuro como "Especialista de DNA", su trabajo principal es programar DCMs (balas que contienen una droga que cambia el DNA de una persona) e inyectarlas en la gente para alterar su DNA. Debido a la severa sobrepoblación en el futuro es enviada de vuelta al pasado por medio de una interesante máquina del tiempo la cual llega a ser su oficina central a través de la serie, con una computadora la cual usa para analizar sus planes y mantenerse en contacto con su superior. Su misión es detener a una persona que que es una de las principales causas de la sobrepoblación, Junta Momonari, él es un Mega-playboy, un hombre que las mujeres encuentran irresistible. Con ella lleva una bala programada para neutralizar su DNA para evitar que se transforme en el mega-playboy. Todo lo que Karin quiere es terminar su misión y regresar al futuro lo más rápido posible para establecer su "hogar, dulce hogar" con un esposo guapo y una hermosa mascota. Esto se torna una esperanza muy poco probable ya que lleva la bala equivocada, una programada para cambiar a Junta en el Mega-playboy. Ella añade una gran cantidad de sabor a la serie, desafortunadamente su belleza y personalidad le ocasionan algunos problemas, incluyendo el que Junta se enamore de ella (y que olvide a Ami algunas veces). Sin embargo tiene peligros que van en esta misión. Uno, si ella fracasa entonces cuando regrese al futuro, ella cree que será aniquilada. Otro problema son factores imprevistos incluyendo balas y otras personas del futuro. Ella no es de corazón tan duro como Ami, porque se enamora de la transformación de Junta [illegible] que sucede.

Junta Momonari

Junta Mo[illegible] un joven que estudia la preparatoria del tiempo p[illegible] tiene una terrible alergia a las chicas. Cada ve[illegible] se encuentra en una situación donde ve a una muchacha en cualquier clase pose sexy (desvestida o en cualquier etapa de desnudarse), siente nauseas y vomita, este es el porqué es una persona común de ser bromeada por sus compañeras de clase. Por lo tanto, a los 16 años de su vida, nunca ha estado junto a cualquier chica a quien no le haya vomitado, excepto a su pre destinada esposa, Ami. Junta y Ami crecieron juntos y su relación frecuentemente es cuestionada por otros. A pesar de esto, toma un papel muy importante en esta historia, en el futuro, el problema principal que amenaza a la humanidad es la sobrepoblación, y la causa primordial es él. Karin cometió un terrible error al disparar a Junta con el DCM equivocado por lo que ahora él experimenta una rara transformación a veces, lo convirtió en el mega-playboy. Esto dio como resultado que muchas chicas estuvieran detrás de él (incluyendo a Karin, Kotomi, Saeki y algunas veces a Ami). Ese es un problema, Karin esta tratando desesperadamente de conseguir ese "hogar, dulce hogar" y todas estas mujeres están arruinando su plan.

Ami Kurimoto



Es una de las chicas m[illegible] agradables y honestas en [illegible] anime, ella y Junta se conoc[illegible] desde su infancia, siemp[illegible] estaban juntos y de hecho amb[illegible] familias han decidido que lo m[illegible] probable es que ellos se case[illegible] Ami comenzó a gustarle a Jun[illegible] conforme fueron creciendo, pe[illegible] nunca tuvo la valentía para deci[illegible] sus sentimientos; ella se sentía [illegible] gusto y feliz con su relación co[illegible] amigos cercanos, además que [illegible] no la ve de otra manera. Ami [illegible] preocupa muchos por sus amig[illegible] y ella haría cualquier cosa [illegible] ellos, incluso su amor por Jun[illegible] Es la única chica que no se ve afectada por los encantos [illegible] mega-playboy. De todas las personajes femeninas en [illegible] anime, ella es la más fuerte y valiente.

Tomoko Saeki

No es el personaje más importante pero muy escencial e[illegible] historia, permite que la situación sea complicada y añ[illegible] muchas cosas ingeniosas a la serie. Es la primera chica [illegible] se presenta invitando a Junta a ir a su casa y permitiénd[illegible] esperarla mientras se bañaba. Más tarde trata de seduc[illegible] Junta provocándole vomitar, sin embargo ella hizo e[illegible] únicamente para jugarle un truco y porq[illegible] vio R[illegible]

dejo sola esa tarde y estaba aburrida (Junta era un perfecto objetivo para ser engañado). Después se arrepiente de esto y se enamora profundamente del mega-playboy. Junta en su persona normal encuentra a Saeki atractiva pero no la ama.

Kotomi Takanashi

Kotomi es una tímida amiga de Ami que comenzó como una chica realmente dulce en la historia. Era simple y bonita y permanecía en el fondo, sin embargo, cuando escuchó que Junta pronto sería tomado por Ami o alguien más, se volvió en una chica muy seductiva. Primero cortó su cabello, después uso trajes cortos y reveladores. Sin embargo, a pesar de todo este cambio, continuó manteniendo la mala reacción emocional. Cada vez que se pone nerviosa, y su estómago es trastornado tiene flatulencias. Lo que la ha llevado a muchos apuros embarazosos, ese es el porqué permaneció como escondida de la mayoría de la gente. Sin embargo este problema fue tan penoso que Junta voluntariamente la ayudó a vencer su problema, para que pudiera competir en una competencia de gimnasia rítmica, si ella lo curaba de su mala reacción. Ambos trabajaron duro tratando de curarse pero Kotomi quería más. Quería a Junta como un novio, se volvió realmente seductiva y casi provoco a Junta cambiar permanentemente en el mega-playboy. Sin embargo, Junta se alejó y Kotomi una vez más cayó en el fondo.

Ryuji Sugashita

En los primeros episodios tiene muchas novias, entre ellas Tomoko pero más tarde la pierde por el mega-playboy, cambiándolo completamente frente a Junta. Él se encela y disparó algunas balas para vencerlo. Desde entonces se vuelve un enemigo amargado y hará cualquier cosa para arruinar la reputación de Junta. A lo largo de [illegible] extraños eventos, con el [illegible] él gana algunos poderes [illegible] los cuales usa para propósitos [illegible] estos poderes especiales le permitían duplicar e[illegible] personas, permitiéndole poseer las capacida[illegible] otra persona. Utiliza esta capacidad para deshace[illegible] Junta y una gran batalla comienza. Ryuji es muy [illegible] y vive en una mansión extremadamente grande. También tiene varios guardaespaldas a quienes emplea para hacer su trabajo sucio.

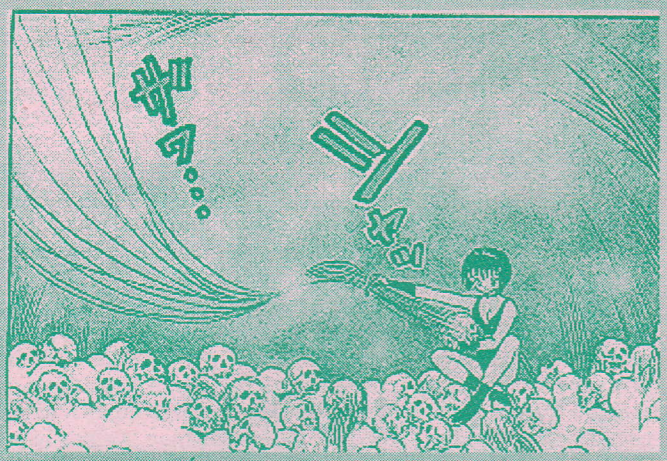
Masakazu Katsura nació en 10 de diciembre de 1962 en la prefectura de Fukui, Japón. Después de ver a un amigo ser felicitado por sus dibujos, decidió encaminarse al manga a pesar de que no tenía idea de lo grande que estaba actualmente el mercado. Sólo esperaba crearse un pequeño nombre. Katsura ganó el certamen de manga Osamu Tezuka unos años más tarde. Él participó porque escuchó que había como primer premio un sistema de estéreo de alta fidelidad. Así, comenzó como un autor de manga (en general, la mayoría comienza como asistentes) y creó algunas historias cortas. Aunque supo que su primer serie (llamada Wingman) no era grandiosa, el 13avo manga fue adaptado a una serie de TV y le dio alguna notoriedad. Después de eso, hizo un par de historias cortas y trazó de hacer unas mangas más largas. Pero el público en realidad no las apreció, y fracasaron rápidamente (Vander y Present de Lemon). En 1989, llegó con dos colecciones de sus historias cortas las cuales incluían una historia llamada Video Girl. Esta es la idea que lanzó una nueva serie en Shounen Jump llamada Video Girl Ai, que finalmente le dio el reconocimiento como un gran mangaka. Después de Video Girl llegó una pequeña secuela que en realidad no salió bien llamada Video Girl Len. Sin embargo, con 15 volúmenes y un anime, Video Girl Ai fue un gran éxito y lo colocó por encima de muchos otros artistas manga. Hasta este punto, su estilo se estaba volviendo más distinto y gráfico. Decidió encaminarse a una dirección más ciencia ficción después de hacer el diseño de personajes para el anime Iria Zeiram. Este influyó en su siguiente proyecto en 1994, un producto muy comercial llamado DNA. Las hermosas chicas y la ciencia ficción atraparon el ojo público por un momento, pero se apagó rápidamente y murió después de únicamente 5 tankoubon de manga. Extrañamente, un anime de 15 episodios de la serie ha sido una de las mejores adaptaciones de su trabajo. Tratando de revitalizar su carrera en 1995, Katsura intentó con una parodia casi como la de Batman llamada Shadow Lady que desafortunadamente llegó un poco simplista y únicamente abarcó 3 tankoubon. En 1997, Katsura y Stdio K2R liberaron una comedia romántica llamada I"s en el Shounen Jump semanal y ha sido mejor que muchos de sus trabajos previos. Ya hay 7 volúmenes de manga y no muestra señales de terminar pronto. Se espera que este éxito continuará como Video Girl Ai, con muchos tankoubon de manga y un anime exitoso en lugar de sus cortas historias previas. Es un gran admirador del cantante Noriko Sakai. Trabajaron juntos en el soundtrack para el anime de Video Girl Ai. De hecho, Katsura interpreta tres de las canciones.

Studio K2R en realidad es una extraña forma corta de su nombre K=Ka, 2=tsu, R=ra.

つづく Continuará...

Por: Gladis Pérez

Inu-Yasha (Parte 7

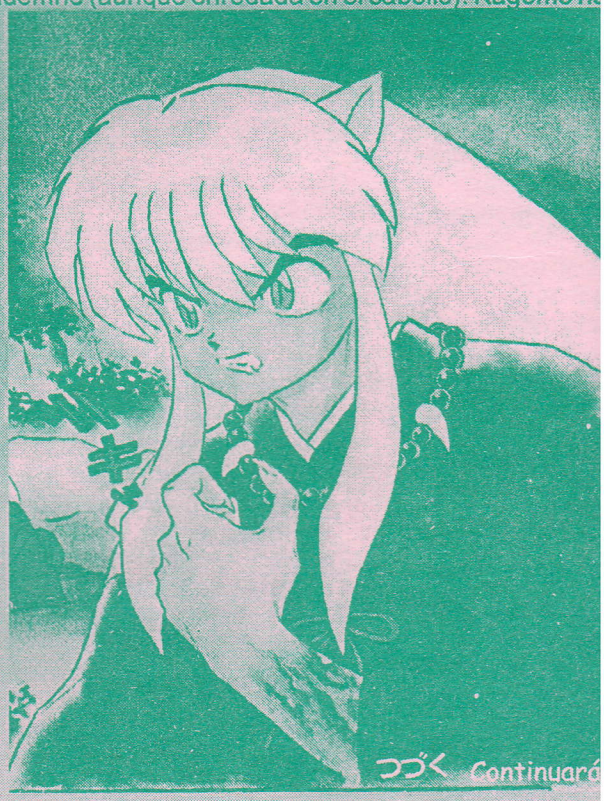


Parte 7: El dilema

Kagome esta rodeada por las flamas que emanan del peine Yura. En la cara de risa de Yura esta el destino de Kagome, In Yasha parece sentir una ternura hacia la muchacha. Yu ataca; Inu-Yasha clava sus garras en su herida cubriéndol con su propia sangre, y después ataca con Garras de Sang con lo que corta la mano de Yura haciéndola tirar la espad Además, con una mano menos ella no puede maniobrar cabello tan fácilmente y los grilletes de Inu-Yasha se aflojan. I intimidada, Yura usa su peine (sosteniéndolo en sus dientes las docenas de cráneos en su guarida vuelan para atacar a In Yasha. Como se defiende, Yura le da otro golpe al controlar mano separada con los filamentos de su cabello. Él repite ataque de Garras de Sangre perdiéndola; en la distracción mano separada y la espada apuñalan su espal atravesándolo. Él esta severamente débil. Yura se burla de él antes de ir a descabezarlo; como se detiene en su comed Inu-Yasha conduce sus garras directamente a su pecho y arranca su corazón (conjuntamente con el morral que contie el fragmento del Shikon). Yura permanece todavía imperturbada, y hunde su espada a través de su mano, sujetándola una piedra. Él lucha por descubrir su debilidad cuando es escuchado un susurro en la red de cabellos detrás de ellos. I la parte inferior un manto de fuego, Kagome surge ilesa.

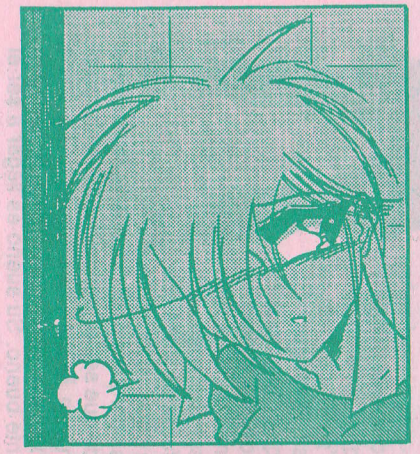
Parte 8: Transmisión de alma

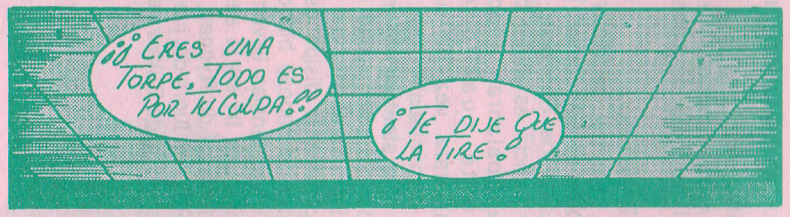
Kagome se agarra desafiantemente en la red de cabello, todavía tapada por el manto de fuego de Inu-Yasha. Yu petulantemente corta los cabellos alrededor de ella, enviando a Kagome caer en los cráneos que se encontraban aba Inu-Yasha arranca la espada de su mano y ataca a Yura, quien parece levemente molesta al principio, y después furios Inu-Yasha sospecha que de alguna manera se están acercando a la debilidad de Yura. Kagome se da cuenta de cráneo incrustado en el cabello que no es como los otros. Inmediatamente Yura vuela hacia ella, controlando su espa por las fibras de su cabello. Inu-Yasha lucha por conseguir el cráneo pero es impedido por el grueso cabello enreda sobre él. La espada da un tajo al brazo de Kagome pero ella esta indemne (aunque enredada en el cabello). Kagome no el poder del manto de fuego sobre ella, pero mientras piensa esto, Yura corta el cabello fuertemente cerca de la garganta de Kagome dando a entender en querer decapitarla... cuando las Garras de Sangre de Inu-Yasha corta la mano restante de Yura y el antebrazo. Como un resultado, el cabello de Yura se derrumba y en la confusión y todos cayendo, la espada de Yura se clava en el pecho de Inu-Yasha. Conforme pelean, Kagome alcanza el cráneo que vio antes: todos los cabellos que surgen de él están atados directamente a las manos de Yura. La espada de Yura vuela a la cabeza de Kagome conforme destroza el cráneo, dentro de él hay un frágil que se rompe en pedazos y Yura desaparece dejando atrás únicamente su ropa. Inu-Yasha comprende que Yura tenía "oculta su alma en un peine", significando que nada de lo que le hiciera al cuerpo de Yura podría herirla. Kagome se siente culpable debido a todo el daño que Inu-Yasha recibió porque él le dio su manto de fuego; bruscamente él aleja su culpa. Recobran el fragmento de Shikon y se preparan para irse. "Vamonos Kagome", la llama por su nombre en lugar de "muchacha" o "idiota" u cualquier otra cosa. Kagome esta sorprendida y pregunta que si esto significa que él quiere ser más amigable. Él contesta diciendo "Por supuesto. Siempre he querido un tonto y un tímido por amigo". Ella responde aporreando su espalda la que, como esta herida le pega fácilmente. En uno de los cráneos de Yura, un hombrecillo aparece, con ojos realmente grandes y un minúsculo bastón, diciendo "Por fin te he encontrado, Señor Inu-Yasha".

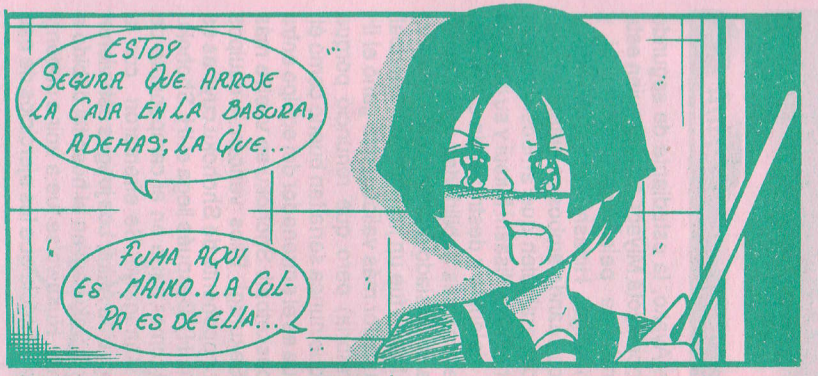


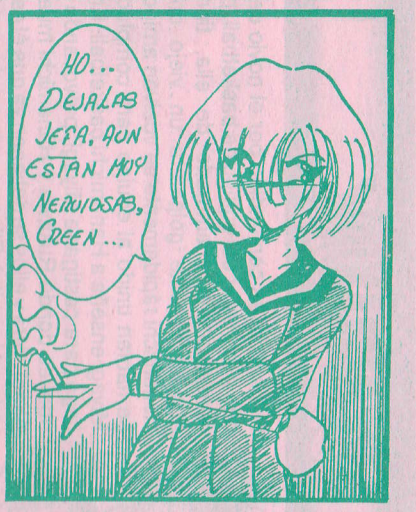
PARTNERS

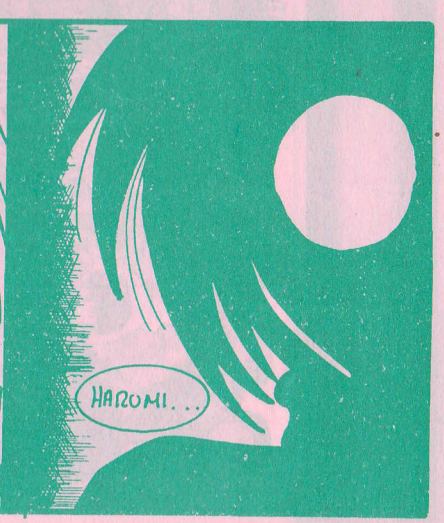
Por José Luis Belmont







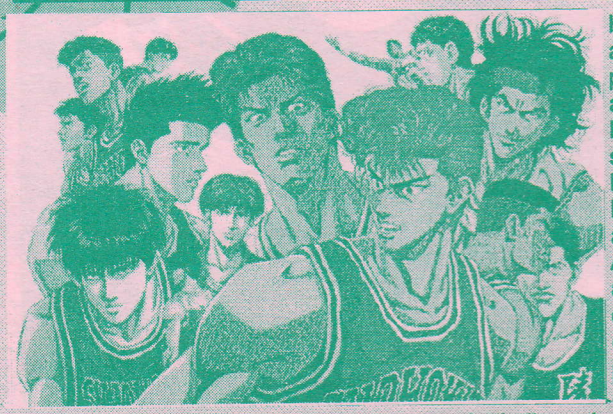




SLAM DUNK

Parte 2

Por Gladis Pérez



Hanamichi es confundido por el novio de Ayako, la estudiante de segu año y manager del equipo de basketball, por Ryota Miyagi. Miyagi quien e perdidamente enamorado de ella, tiene una pelea con Hanamich accidentalmente golpea a un viejo enemigo, Hisashi Mitsui. Miyag Hanamichi rápidamente se vuelven amigos cuando ambos se enteraron se habían unido al equipo para complacer a alguien que ambos amab Miyagi enseña a Hanamichi basketball. Entonces Hisashi Mitsui y su pan llega para castigar a Miyagi, provocando violencia y destruyendo el equ aquí es donde Rukawa y Hanamichi muestran sus habilidades para pel Akagi entra y ellos se detienen ya que él es demasiado grande, pero Miyag a dar al hospital. Ellos se enteran de que Mitsui fue un jugador de baske en su escuela y que fue premiado MVP (jugador más valioso) que ganó e (campeonato de basketball inter preparatoria) pero que renunció por penso que Akagi era demasiado bueno y que nunca sería tan bueno com Justo entonces Anzai-sensei (maestro), que es el entrenador del equipo e y Mitsui analiza y dice que quiere jugar basketball, por lo que él y Miyagi se unieron al equipo de basketball. Shohoku se vuelve fuerte debido a estos cinco jugadores principales: Akagi, Mitsui, Miyagi, Rukawa y el genial Sakuragi. Ellos vencen 4 equ (incluyendo Tsusubu), Shoyo (considerada la 2a mejor en el distrito de Kanagawa), Ryonan (el mayor oponente de Shohoku cuyo a mejor que Rukawa Kaede, su nombre es Sendoh Akira), Toyotama y Sannoh (el equipo más fuerte en IH). Después llega el IH, Shoh derrota a la mayoría de esos equipos y se convirtieron en los representantes de Kanagawa para tomar parte en el campeonat preparatoria de Japón junto con la preparatoria Kainan quienes fueron los primeros en llegar a Kanagawa. Se efrentaron co preparatoria Toyotama de Osaka y también con el campeón del año pasado, la escuela Shannoh Kogyo de Akita. Los juegos estuvi difíciles pero finalmente ganaron. Únicamente perdieron con la escuela Aiwa. La historia termina con Sakuragi en el hospital debi una herida en el juego de Sannoh. Haruko se vuelve manager con Ayako. Akagi y Kogure se retiraron. Rukawa se fue a unir a Jap corrió al hospital para hacer enfurecer a Sakuragi. Una enfermera y un doctor llamaron a Sakuragi diciéndole que los ejercicios de día iban a ser difíciles, pero Sakuragi sonrio y contestó que no hay problema porque es un genio.

PERSONAJES

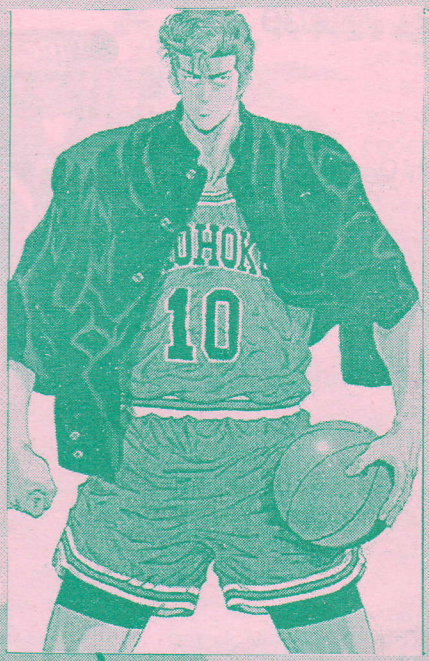
EQUIPO SHOHOKU

Este es el equipo principal, vencen a Sannoh, se podría decir que es el equipo más fuerte en IH y esta formado por:

Mitsuyoshi Anzai
Apodo: Anzai sensei, Oyaji (viejo), el demonio de cabello blanco
Posición: Entrenador
Anzai es uno de los mejores entrenadores en Kanagawa. Es el entrenador de Shohoku, es muy frio y estricto, es un hombre de pocas palabras (habla únicamente cuando es necesario), rara vez da una orden y comúnmente deja el entrenamiento al capitán Akagi, aunque esta atento y observa cada detalle de los jugadores en acción. Su tranquilidad de pensamiento puede parecer al principio distraída al equipo o su alrededor, sin embargo su decisión rápidamente disipa esta impresión. Es conocido como el demonio de cabello blanco. Inspiró mucho a Mitsui. Su previsión y experiencias llevan a Shohoku a una nueva cumbre en las pruebas IH en la serie animada. Durante el partido amistoso en contra de Ryonan, el entrenador discretamente intercambió a Rukawa fuera del juego para conseguir un descanso aunque la presencia de Rukawa era gravemente importante.

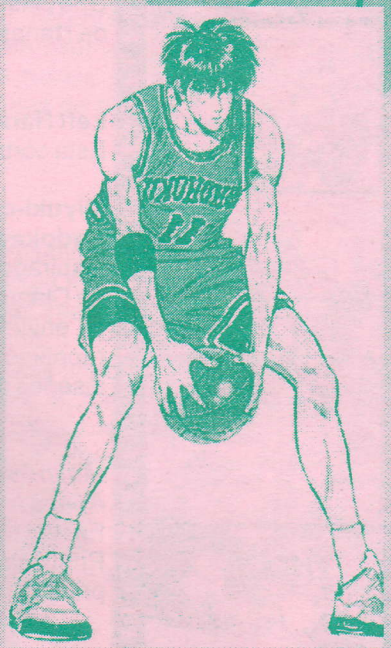
Akagi Takenori
Número: 4
Capitán de Shohoku
El mejor centro de Kanagawa
El nombre dado por Sakuragi es "Gorila"
Tercer año de preparatoria
Estatura: 1.97 m
Peso: 90 kg
Cumpleaños: 10 de mayo
Uno de los 5 miembros estrella en Kanagawa

Takenori Akagi es el capitán y centro del equipo de basketball, también es el hermano mayor de Haruko a quien le gusta Hanamichi. Es famoso por su cara como de gorila. Él ha sido incondicionalmente devoto al basketball desde la primaria y lo demuestra con su sorprendente entusiasmo. Es extremadamente fuerte y supera en defensa y ataque, sin embargo, es más famoso por su "golpe gori" en la cabeza de Hanamichi y su "dunk gori". Su mando e inspiración al equipo Shohoku es más que obvio manteniendo un espiritu muy positivo y dedicado. Es un entrenador rudo con todo el equipo, especialmente con Hanamichi cuando esta fuera de línea. Es una persona orgullosa que no habla fácilmente de lo que piensa porque a pesar de que tiene eno esperanzas de Sakuragi de que sea el jugador fundamental Campeonato Nacional, nunca lo diría abiertamente. La manera de mejorar al ya vanidoso Hanamichi es diciéndole nunca es lo suficientemente bueno. Su sueño es llegar a s campeón de Japón.



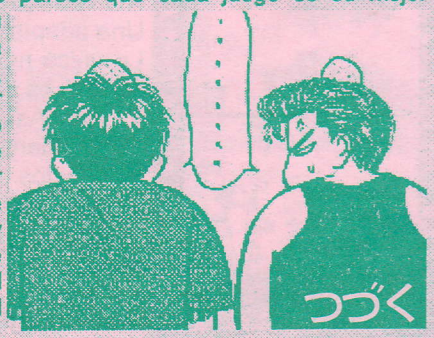
Sakuragi Hanamichi
Número 10
Posición: Defensa
Se llama a sí mismo: "Super genio" (tensai)
Primer año de preparatoria
Estatura: 1.88 m
Peso: 83 kg
Cumpleaños: 1 de abril
Marca de tenis: Nike

Es el personaje principal en Slam Dunk y es sin duda uno de los personajes más originales y divertidos creados, tiene un temperamento fogoso y crea bastantes situaciones divertidas debido a su ignorante e impetuoso comportamiento que, junto con sus habilidades de pelea, es una receta perfecta para el desastre. Habiendo sido rechazado por cincuenta chicas cuando estaba en la secundaria, Hanamichi entra a la preparatoria Shohoku y una vez más se enamora. Sin embargo, esta vez es de Haruko Akagi, una muchacha que ama mucho el basketball y que es la hermana del capitán del equipo de Shohoku, Takenori Akagi. Ella lo invitó a unirse al equipo y, para ganar su afecto, el atletico Hanamichi decide entrar al equipo de basketball. El problema es que sabía poco de que el basketball es un deporte exigente, pero pronto se volvió en defensa con super velocidad y poder ilimitado... y potencial ilimitado también. No posee grandes técnicas y frecuentemente es visto por sus compañeros de equipo como un torpe presumido, aún así, Hanamichi es un miembro muy importante debido a su habilidad para cambiar el momento del juego con su atletismo, defensa, arrebato de pelota y por supuesto sus tremendas técnicas de rebote (puede saltar muy alto, proporcionando así un rebote poderoso para el equipo). Siempre es la persona clave para el juego, quien lleva a su equipo a ganar ya que añade una nueva dimensión con su determinación y firmeza en la actitud del balón. Sin embargo, el aspecto más importante son sus travesuras cómicas, las cuales en verdad lo hacen el hazmereír de muchas bromas, y su auto-alabanza sin proporción. A pesar de que siempre ha vivido un estilo de vida indisciplinado con su banda y ganó una fuerte reputación como un perturbador, Hanamichi es una persona muy fuerte y determinada. Nunca renuncia intentando, aún después de perder (su primer partido amistodo en contra de Ryonan). Tiene un fuego eterno encendido dentro de él, va con todas sus fuerzas en cada partido. También es una persona trabajadora que continúa practicando después de que todos se marchan. Aún es más interesante su relación con los otros personajes de la historia, especialmente sus compañeros de equipo, por ejemplo, Hanamichi y Miyagi chocan completamente cuando se conocieron, pero cuando se dieron cuenta de que eran parecidos (especialmente en términos de ser rechazados por las mujeres) se vuelven buenos amigos. Por un lado él esta celoso de la fineza de Rukawa, tiene mucho respecto por su capacidad. En momentos de desesperación, Rukawa frecuentemente levanta a Hanamichi de su estado apático. Cuando él perdió ventaja con sus rebotes debido al miedo de cometer una falta, Rukawa lo "pateo" de vuelta en la línea. La persona que lo influyo más fue el capitán del equipo, Takenori Akagi, por él, Hanamichi lentamente madura de sus bromas infantiles. Aunque Hanamichi no lo admitiría abiertamente, tiene gran respeto por él. Hanamichi comenzó a ser una persona impaciente y completamente indisciplinada. A través del mando de Akagi, él controló más su persona y descubrió su corazón determinado.



Rukawa Kaede
Número 11
Posición: Defensa
Nombre dado por Sakuragi: Super Rookie y Fox
Primer año de preparatoria
Estatura: 1.87 m
Peso: 75 kg
Cumpleaños: 1 de Enero
Marca de tenis: Nike-Air Jordan
Hobbies: Basketball, dormir (en clase también), escuchar música y andar en bicicleta.
Uno de los 5 miembros estrella en Kanagawa
Un chico muy frio

Es lo opuesto en caracter de Sakuragi, es un personaje muy frio que rara vez habla y nunca muestra su expresión de su cara; es popular entre la mayoría de las chicas quienes no pueden resistirse en enamorarse de este muchacho misterioso, incluyendo a Haruko, por lo que Sakuragi lo odia, pero a Rukawa no parece interesarle. Aunque es reservado y de voz suave, también es un personaje seguro y orgulloso que no acepta la ayuda de otros fácilmente. Ya era un fantástico basketbolista en su escuela secundaria (Tomigaoka), por lo que domina bien toda la técnica del basketball tal como la técnica de pase, driblear, rebotar, 3 puntos y hundir. Durante un juego en su último año de secundaria, marcó 51 puntos a pesar de que estaba custodiado por 3 jugadores y aunque ahora es un estudiante de primer año, su técnica de basketball esta al nivel de los estudiantes de último año. Su fineza en el basketball ha atraído la atención de muchos y todos lo respetan, excepto los maestros. Si se mira con cuidado, durante el juego Kainan, Mitsui y Ryota respetan sus técnicas de basketball, y la familia Akagi también siempre lo hace (especilamente Haruko), y Hanamichi (durante el partido de práctica, él se asombró por los movimientos de Rukawa, y estaba incendiándose por eso). Rukawa es bueno peleando, posiblemente debido a las prácticas de basketball, puede vencer a las pandillas de Mitsui, excepto por Tetsuo. Juega tan incondicionalmente que parece que cada juego es su mejor espectáculo. Su apariencia en la cancha captura la vista de otros, la gente no puede dejar de seguir cada paso durante los juegos. Se convirtió en el jugador estrella del equipo de basketball Shohoku y más tarde se convierte en un miembro del equipo de basketball juvenil nacional.



STUDIO CLAMP: REINAS DEL MANGA SHOUJO

Parte 3

Por Gladis Pérez

Koi (Love)*
Una clase de Watashi no SukinaHito, pero el arte es de Takeshi Okazaki y la historia de Nanase Ohkawa.

Left Hand (Hidarite), Editor: Shinshokan
Esta corta historieta fue publicada dentro de Wings 'South Summer'.

Miyuki-chan in Wonderland (Fushigi no kuni no Miyuki-chan)*, Editor: Kadokawa
Inspirado en Alicia en el país de las maravillas, pero desde el punto de vista de Clamp. Se caracteriza por la desafortunada chica Miyukichan, quien se ve envuelta en una serie de acontecimientos muy extraños que parecen repetirse cuando terminan. Tiene 7 historias cortas e incluye también los diseños del OVA.

Mokona Princess' Picture Book (Mokona Oujo no E-hon) Dibujado por Mokona Apapa.
Es un libro con fotos a tercera dimensión que básicamente cuenta cómo la Princesa Mokona cambió de una chica mimada y traviesa a una verdadera princesa bondadosa.

Night Head, Editor: Kadokawa
Novela escrita por Iita Jouji, el director de la serie de TV. Clamp únicamente hizo las ilustraciones p las primeras dos novelas y no tuvo nada que ver con la historia. Night Head originalmente fue u serie nocturna de TV de acción acerca de dos hermanos que estaban encerrados en un laborato debido a sus poderes psíquicos y lo que les sucede después de que dejan el laboratorio.

REX Kyouryuu Monogatari (REX, a Dinosaur's Tale)* Editor: Asuka
Es la historia de una chica que vive en alguna área rural en Japón con su padre que es paleontólogo y que fue abandonada por su madre, ya que ella siendo también una experta en los estudios fósiles, dejó a su hija y esposo para alcanzar su carrera en los E.U. En una exploración con su padre, la chica descubre dos enormes huevos de dinosaurio, uno de los cuales extrañamente esta vivo. Un pequeño y hermoso dinosaurio sale del cascarón y la solitaria chica finalmente encuentra a un amigo especial, pero más tarde es descubierto por científicos en el exterior y la persecusión en tener el dinosaurio comienza. Clamp hizo esta producción como una petición de su editor Kadokawa para promover la película Rex.

RG Veda (Seiden)* Editor: Shinshokan
Una adaptación libre de las antiguas leyendas tibetanas del Veda. La única heredera del ahora desaparecido clan del bien Ashura, Ashura es despertada de su sueño sellado por Yasha-Oh del clan Yasha. Así la rueda del destino comienza a girar hacia el "rompimiento" del cielo... A pesar de que Clamp pidió prestadas las ideas y los nombres de la mitología hindú/budista, RG Veda tiene muy poco que ver con ellos en términos de la historia. Este manga es uno de los principales trabajos de Clamp y su historia y arte esta mejorando con cada volumen.

Shining Star
Su último doujinshi, una liberación no comercial.

Shin Shunkaden (New Tales of Shunka)
Basado en un cuento folklórico koreano, acerca de una muchacha que va ayudando a la gente...

Soryuden Gaiden, Editor: Kodansha
La historia gira alrededor de los cuatro hermanos Ryudo, que viven en el Tokio moderno. Ellos parecen como una familia ordinaria pero son descendientes de los reyes dragón y están posesionados de poderes sobrenaturales los cuales están comenzando a surgir. Los hermanos deben aprender como enfrentarse con su herencia, mientras se defienden de muchos enemigos que quieren usar los poderes de los hermanos para sus propios fines. Esta novela es escrita por Tanaka Yoshiki, Clamp únicamente hizo algunas de sus ilustraciones.

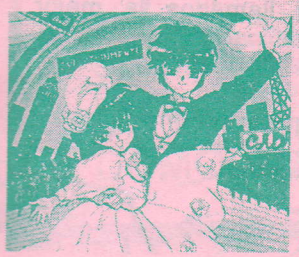
Tokyo Babylon*, Editor: Shinshokan
Espiritismo en Tokio, la nueva Babilonia. Gran historia y arte, un preludio a X. Una historia sobre cacería de espíritus, muy influenciada por Kujaku-Oh, sin embargo se concentra más en el fondo social y en los sentimientos internos de los personajes que en la violencia y la acción. Subaru es la cabeza de la familia Sumeragi, él tiene una hermana gemela, Hokuto, y un amigo Seishirou quien se preocupa por él (estos dos frecuentemente molestan a Subaru acerca de que Seishirou se quiere casar con él y cosas por el estilo). Subaru ayuda a mucha gente con problemas ocultos y por otro lado, Seishirou parece estar escondiendo otra personalidad detrás de su siempre sonriente cara...

Watashi no Sukinahito (Person I like)
12 historias cortas alrededor de los pensamientos y sentimientos de 12 muchachas acerca de su amor.

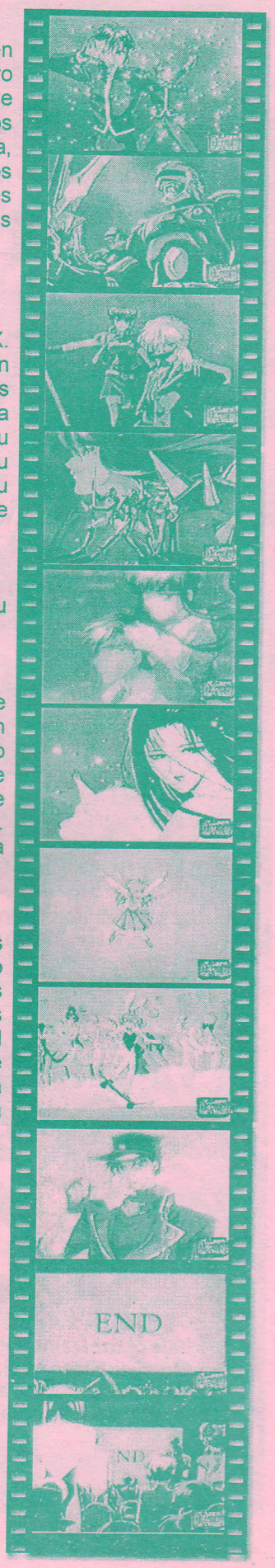
Wish, Editor: Asuka
Otro éxito reciente de Clamp pero dibujado por Mick Nekoi. La historia es acerca de un ángel, Kohaku quien queda atrapada en un árbol y Shuuichiro la rescata de un cuervo, por agradecimiento Kohaku quiere concederle un deseo pero Shuuichiro no puede pensar en alguno por lo que permite a Kohaku permanecer con él hasta que tenga un deseo pero más tarde ella se enamora de él. El pequeño ángel puede transformarse a tamaño humano normal en el día, y volver a tamaño SD en la noche. También hay demonios que están en forma SD en el día y tamaño de humano en la noche.

X, Editor: Asuka
El principal trabajo de studio Clamp acerca de la pelea entre las dos fuerzas opuestas para salvar la tierra o destruirla. Un manga que toma lugar en el futuro próximo, se caracteriza por un gran arte, personajes intrigantes y argumentos complejos. Toma lugar en el mismo universo que Tokyo Babylon. Dos destinos chocan cuando dos videntes (que resultan ser hermanas) tratan de llevar el futuro como lo ven cada una. Grupo de hombres y mujeres llamados los "Siete sellos" se unirán con la vidente Hinoto y los "Siete Angeles" se unirán con la vidente Kanoe, cada grupo trata de convencer a Kamui a que se les una. La leyenda final de la tierra esta a punto de comenzar...

Shirahime Shou (Tales of the White Princess)*, Editor: Koubunsha
Existe una leyenda que cada vez que nieva, son las lágrimas de una princesa blanca. Este manga consiste de tres historias románticas cortas con nieve como tema común. El arte no puede ser muy atractivo a muchos porque crear el ambiente de nieve sentimental, el fondo es siempre difícil, pero las historias son bastante buenas y románticas.



20 Menso ni Onegai!! (Please 20 Mask!!) Editor: Kadokawa
Es una historia romántica muy bonita, el personaje principal Akira (uno de los CLAMP Campus Detective), un estudiante de cuarto grado, tiene una identidad secreta, "el ladrón 20 caras". Sus dos madres siempre le piden robar cosas extrañas para ellas. Una noche conoció a una rica chica, Utako, quien acababa de ser rechazada por el chico que le gusta (su maestro). Ellos comienzan a verse cada noche y se enamoran. La edad de los dos personajes principales parece demasiado joven, sin embargo, no actuan como de su edad. Siempre tienen buenas opiniones/actitudes hacia el amor.



TRABAJOS DE LAS EX-MIEMBROS DE CLAMP

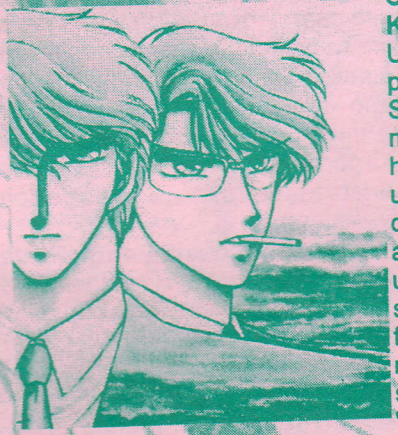
El estilo de Leeza Sei y Tamayo Akiyama tienen características al estilo de Mokona pero ella sigue superando a las otras artistas de Clamp en términos de técnica. Sus trabajos a color son impresionantes.

Cluster, Editor: Shinkigensha
Historieta por Akiyama Tamayo y asistido por Clamp hasta el volumen 0, consta de 4 volúmenes, sin embargo ella ha descuidado recientemente este trabajo por su nueva historieta, Hyper.

Derayd, Editor: Shinkigensha
Una corta historia sin terminar serializada en Kid's.

Tale of the Demon Princess (Mouryoukiden)*
Mouryou Kiden es el viaje de la Princesa Ayaka, cuando descubre la verdad acerca de su vida y el pasado de su familia. Su viaje es largo y difícil: lleno de amor, amigos y decepciones. Conforme viaja por el mundo descubre los secretos guardados por aquellos que ama y la verdad detrás del oscuro pasado de su familia. Alegría y felicidad es encontrada cuando se reune con su amor perdido, Kai. Escrito e ilustrado por Tamayo Akiyama, este manga no es muy conocido, pero sin embargo es uno muy entretenido. Es el producto de una ex miembro de Clamp, y su estilo y arte es maravilloso. Este manga consiste de tres volúmenes, publicados desde 1994 hasta 1995 por Asuka Comics Dx, Mouryou Kiden es un cuento lleno de magia y fantasía.

Cyper Planet 1999: Hyper Run
Es la historia de Run Akanokouji y su viaje por encontrar la legendaria Reina Espacial de la Galaxia. Escrito e ilustrado por Tamayo Akiyama, este manga no es muy conocido, pero sin embargo es uno muy interesante. Este manga consiste de cuatro volúmenes publicados desde 1996 hasta 1997 por Asuka Comics Dx. Hyper Run es un cuento lleno de magia y fantasía.



Combination, Editor: Kobunsha
Una bonita historia de un policía dibujado por Leeza Sei cuando todavía era un miembro de Clamp. La historia es originalmente una novela de su viejo doujinshi. Es acerca de un activo policía ingenioso que une fuerzas con un policía serio para revelar los lados feos de un político. Juntos resuelven muchos casos y son llamados la mejor "combinación".

Los que tienen asterisco (*) significa que están terminados.

Cafés Internet

Estos son los sitios a los que te puedes acercar para tener acceso a internet, hay diferentes promociones a los lectores de DOMO, solo tienes que llegar mostrando la revista con este anuncio y preguntar por la promoción vigente.

Te esperamos en nuestra pagina ubicada en:
http://www.domo.home.ml.org
y no olvides escuchar el programa Bosque Bonsai F.M. a cualquier hora, culaquier dia de la semana, via internet.

Ragnatel@ Cybercafe
Centro Comercial Santa Fé, Local 472, Primer nivel
Teléfonos 258-0782 y 258-0783
A la persona que presente el anuncio publicado en la revista DOMO se le obsequiarán dos capuccinos.

WORK SPACE
Avenida Othon de Mendizabal Oriente #343
Col. Industrial Vallejo
Centro Comercial Torres Lindavista
Locales 9,10,11 y12

WORK SPACE
Miguel Angel de Quevedo # 560
Locales 4 PB
PROMOCION: 10% DE DESCUENTO

Javachat Café Internet
Génova 44-K Zoina Rosa
06600 México, D.F.
Tel. 525-6853
Abierto los 365 días del año de 10.00 a.m. a 10.00 P.M.
Equipos Pentium Multimedia.
PROMOCION: en la compra de tu sesion de acceso, te obsequiamos café o refresco.

CIBERPUERTO
Alfonso Reyes 238 Col.: Hipodromo-Condesa. México 06100 D.F.
4 equipos con multimedia 2 equipos sin multimedia, enlace es dedicado de 64Kbps.
PROMOCION: 1 café o refresco por cada hora de uso de maquina y una impresión laser (b&n) esto cada hora de estadia en el café.

Internet Station
Arquimedes 130 local 20,
Metro Polanco
Equipo Pentium MMX a 200 MH, con tarjetas de sonido y bocinas, algunas con AWE 64 de sonido espectacular y tarjeta "extreeme" de video tridimencional.
PROMOCION: Descuento del 20 % unicamente en renta de Internet o de Computadora. no aplica a ningún otro servicio.

ShareWeb CyberCafe
Av. Madero Ote. 573-C
Col. Centro, C.P. 58000
Morelia, Michoacán, México
PROMOCION: Descuento del 25% al presentar la Revista DOMO o Impresión de la hoja de internet DOMO.

Moreli@Net CyberCafe
Av. Madero Pte. 1033
Col. Centro, C.P. 58000
Morelia, Michoacán, México
Todos los equipos cuentas con Multimedia (bocinas, Microfono, CD-ROM) Proximamente VideoCamara
PROMOCION: Descuento del 25% al presentar la Revista DOMO o Impresión de la hoja de internet DOMO.

Web & Play C@fé
Ejercito Nacional 7624
Pradera Dorada.
Cd. Juarez Chihuahua, Mexico.
PROMOCION: descuento de 50% en la renta de una computadora presentando la revista DOMO con el anuncio.

Café Internet El Naveg@nte
Av. 15 de Mayo No. 2939 Local 7 (Estacionamiento de Grupo ACIR)
Puebla, Puebla.
20 Computadoras con acceso a Internet, 10 de ellas con Multimedia Impresión a Color Laser cualquier imágen en camisetas o cualquier superficie plana. Comida rapida y de bar
Cursos de internet y de Microsoft Office
PROMOCION: Exclusivamente a los lectores de DOMO, gratis un curso de Internet con un valor de $120.00

Z-Café
Batallon de San Patricio No. 1000
Loc. 2408
Mol Plaza Fiesta San Agustin.
66220 Garza Garcia, Nuevo Leon
20 % de Descuento en consumo presentando la revista.

Ocaso cybercafé
Dr. Mora 1300-2. Colonia: Las Quintas. C.P: 80060. Culiacán. Sinaloa.
Equipos Pentium 200 Mhz, 32MB en RAM, bocinas y Diadema/microfono.
PROMOCION: 10% en alimentos y equipo de computo.

Grupo Internética, S.A. de C.V.
Grand Plaza Toluca, Local 48, Colonia Centro. C:P. 50000 Toluca, Edo. de México.
Equipos Multimedia con diademas.
PROMOCIONES: a).-10 % de descuento en todos los servicios de cibercafe.
b).-En la compra de culquiera de nuestros planes de membresía, no paga suscripción (ahorro de $60.00)

No sabes absolutamente nada del Internet.
¿Quieres aprender?

Puedes visitar las oficinas de atención de Teléfonos de México y solicitar SIN COSTO entrar al curso básico de internet. Preséntales esta revista y disfruta de una prestación más que Telmex ofrece.

Ve a las sucursales de atención a clientes ubicadas en Mixcoac, Coapa, Victoria, Universidad, Del Valle, Ermita, Zaragoza, Bosques, Lago Alberto, Peralvillo, Polanco y Torres Lindavista.

Alrededor del area metropolitana en: Texcoco, Tlalnepantla, Morelos, e Izcalli.

Y en las ciudades de Hermosillo, Mérida, Querétaro, Celaya, Morelia, León y San Luis Potosí.

Los cursos son de dos horas y se imparten de Lunes a Viernes a las 8:30, 10:30, 12:30, y 14:30.

¿Sabias que...?
Si contratas el servicio de Internet Directo, recibes un descuento en la renta por haberse quedado con LADA

DOMO, acercandote más a nosotros.

CARTAS CARTAS CARTAS

Envia tus cartas al APARTADO POSTAL 78-0
México D.F. Codigo Postal 077

Otro cambio de año nuevo, hemos reducido el espacio dedicado a la correspondencia, mas no significa que no leamos con atención sus comentarios y sugerencias, por ello, daremos acuse de recibido de sus cartas en esta renovada y esbelta sección.

¿La razón?, pues ya era demasiado el espacio que las cartas tomaba de el área útil de la revista, por lo que recuperamos ese espacio para mas información y artículos, que al final de cuentas es la razón por la que la mayoría lee DOMO.

Agradecemos las cartas recibidas.

Aquellas direcciones en las que se presenta calle numero, son de cartas que han solicitado explícitamente que se presente su dirección completa con fines de intercambio de correspondencia.

Mándanos tu carta y si nos pides explícitamente publiquemos tu dirección completa, indica que te o interés tienes para los que te escriban compar el mismo tema.

Sergio Yilan Manjarrez Fonseca
Col 8 Cedros cp 50170

José de Jesús Contreras B.
Avenida Coahuila #506 sur
Cd. Lerdo DURANGO cp 35150
Chuy@usa.net

Ecatzin B.
Escollera #49
Col. Acueducto de Gpe cp 07279
México D.F.

Jacob
Col La Cascada cp 01490
México D.F.

Diana G. Mondragón
Col. San Juan Ixtacala
Atizapan de Zaragoza
Edo. México cp 52928

Laura García
Col. San Juan de Aragon
México D.F. cp 07950

Daliee Astira Granados
Col. Tabacalera
México D.F. 06030

Zaira Rubi Rdz R.
Col Malinche
Gustavo A Madero
México D.F. cp 07890

Kathya Vianey B.
Col Miravalle
Guadalajara Jalisco cp 44990

Juan Emmanuel Velazquez C.
Ave. Bellas Artes ote. Edi. Jaime Oroza #33
Col Miravalle
Guadalajara Jalisco cp 44990

Marco Antonio Davila R
Av. Manuel Cañas #518 Edif.9
Dep 301
Col. Mixcoatl
Mñexico D.F. cp 09708

José León Salas P.
Col. Emiliano Zapata
Chalco. Edo. México cp 56600

Janette Roa Casanova
Calle: saturno #6-a
C.P. 53690
Col. Olimpida 68
Naucalpan de Juárez
Estado de México

Roberto Negrete Romero
México D.F. C.P. 01650

Mr. SH San (17 años)
(entiéndase como guste Sukebe-Hentai, Super-Happousai, Supremo Hermano, etc...)
Fracc. Versalles 2ª Sec. Nº 272
Aguascalientes, Ags.

Quien me quiera escribir: (dónde lo leí...)
Av. Xaltocán #176
Col. Arenal 4ª Sección
C.P. 15640
Del. Venustiano Carranza
Méxcio D.F.

Jessica Gabriela Cadengo Rocha
Charro #305 Pte.
Col. Carrillo Puerto
C.P. 89430
Cd. Madero, Tamps.

A todos los que compartan nuestros gustos por: DB, SM, Ranma, Evangelion, Slayers, Zenki y Guerreras Mágicas escriban a:
Mariana Alejandra Cajiga López
Colina de las Nieves #171, Fracc. Boulevares
Naucalpan, Edo. de Méx. C.P. 53140

queremos dejarles nuestros datos y dirección puesto que queremos hacer muchos amigos por correspondencia y hablar de lo que más nos gusta: ANIME
Melissa y Lizbeth Hernández
Isla Cleofas #2252
Bosques de la Victoria
Guadalajara, Jal.
C.P. 44950

Dejo mi dirección para conocer más chavos y chavas que les interese la animación japonesa y/o para hacer un grupo de suscriptores a DOMO, o si quieren hacer una amistad escríbanme.

Me llamo Jael Asiaín Villanueva y vivo en:
Calle Margaritas Mz. 24 Lt. 18
Col. Paraje Sn. Juan
Delg. Iztapalapa C.P. 09830
México, D.F.

Aquí donde vivo hace una falta urgente de otakus, invito al que me quiera escribir, no me importa el sexo, y me gustaría tener intercambio de dibujos y de información.
Hugo Arrambide García, alias Mousse
APDO. #50
Montemorelos N.L.
C.P. 67500

Esperando muchos amigos por correspondencia, les saluda:
Aurelio Meza Valdez
Calz. de la Virgen No. 3000
Edif. 5 depto. 4
Col. S.T.U.N.A.M. Culhuacán,
C.P. 04480, México D.F.

Muchísimas gracias por tomarse la molestia de abrir el sobre, leer la carta, también acepto correspondencia de todo M ya si quieren mandarme su críticas, porras, preguntas comentarios, relacionado a ya que quisiera tener más para hablar sobre este tem acepta todo tipo de correspondencia a:
Saúl Flores Díaz
Antonio Rojas #2238
Sector Reforma C.P. 44800
Guadalajra, Jal. México
Tel. 649-2-73 o 615-06-96

Gilberto "Trunks" Martínez Rodríguez
Calle República #1436
Sector Libertad
C.P. 44380
Guadalajara, Jal.

Para tener amistad con ch chicas que deseen escribir para intercambiar informac dibujos. Mi dirección es:
Judith Martínez Rosales
Calle Colima Manzana 12
Colonia La Bomba C.P. 56
Chalco, Estado de Méx.

Les dejo mi dirección para escriban más otakus porq ahora gracias a ustedes te muchos amigos por correspondencia y me gus hacer más.
Calle Charro #305 pte.
Departamento #6
Col. Felipe Carrillo Puerto
Cd. Madero, Tamps.
C.P. 89430

Carlos Hernández N.
Angel Nieva González
Manuel Jesús González
Silvia Patricia García Ch
Mariana Alejandra Cajiga
Mónica García Rodríguez
Itzel
"Okashi, la chica psicópa
Iván N.O.R.
Rafael López

Artspot 532-2962 617-3111
Capacitación en Locución y Doblaje de Voz

CIENCIA

Algas en la alacena
Yolanda Freile Pelegrín

Algas como alimento humano.

Que las algas se comen, no es nada nuevo y ya no nos sorprende gracias a la facilidad con la que la cocina oriental ha llegado a nuestros paladares. En los últimos años nos hemos visto inundados por restaurantes chinos y japoneses que nos ofrecen platillos "exóticos" donde se incluyen algas de una forma natural y que por su ambiente y sabor nos evocan al lejano Oriente. Mas aún, y quitándole ya ese halo de misterio, surgen las comidas rápidas y los occidentalizados "sushi para llevar" que contribuyen a que el consumo de algas en nuestra cultura sea algo cotidiano.

Por otro lado, hay estadísticas que nos muestran que en los países orientales existe una menor incidencia de muerte por infartos y enfermedades coronarias. También conocemos casos que nos llegan de Oriente de venerables ancianos con récord de longevidad. Habría que preguntarse qué hacen o qué comen las personas de esas culturas para poder seguir su ejemplo. Para abordar el tema de una forma mas científica, tendríamos que empezar señalando el contenido nutricional de esos vegetales marinos. Un ejemplo en el que nos podemos basar es el del género Porphyra, un alga roja cuya producción en China, Japón y Corea alcanza el 13% de la producción total de algas destinadas a consumo humano. El ***nori***, nombre común que el que se conoce a esta alga, se vende en paquetes que contienen de 5 a 10 láminas secas que pesan alrededor de 3 gramos cada una y sirven de base para la preparación de diferentes guiso y sopas. Incluso, en Corea las láminas de nori se venden espolvoreadas con sésamo y aderezadas con salsa de soya y constituyen por sí solas una deliciosa botana. Hablando de vitaminas, nori posee vitamina C en un mayor porcentaje que el encontrado en las naranjas y puede contener por encima de los 29 microgramos % de vitamina B12, cantidad que solo se puede obtener con el consumo de vísceras. En el mismo estudio sobre el contenido nutricional del nori se muestra que además de un alto contenido proteico (~44%), en fibra y en minerales traza (particularmente Zinc), este genero es especialmente rico en los famosos ácidos grasos poliinsaturados que disminuyen el colesterol. Así una lamina de nori puede contener entre 30-45 mg% del ácido graso eicosapentanoico que, según se ha publicado, previene la arterioesclerosis. Al igual que el nori, hay otros géneros de macroalgas que son consumidos frecuentemente en los países asiáticos y que constituyen un aporte adicional de vitaminas, minerales y proteínas en la dieta oriental.

Los más importantes junto con el nori son el wakame (undaria) y el kombu (laminaria), llegando a una producción anual de 81400 y 294,600 toneladas de peso seco, respectivamente. Ahora bien, el consumo directo de algas no ha estado restringido sólo a estos países de oriente. los europeos descubrieron hace ya algunos siglos los beneficios de calentar la leche con el alga roja *Chondrus* para obtener un postre al que llamaban *blancmange*. En Latinoamérica, en países como Belice, Honduras y Panamá y en algunas islas de las Antillas como Barbados, Jamaica y Santa Lucía, se preparaban bebidas "afrodisiacas" a base de leche y algas rojas, probablemente debido a la influencia de sus colonizadores ingleses.

Sin embargo, el consumo de algas como alimento humano directo sobrepasa en los países orientales el 98% del consumo mundial, lo que hace que el comer algas en otros países occidentales resulte meramente anecdótico. Siguiendo con el ejemplo del nori, el mercado de este género ha crecido en forma considerable en Estados Unidos y Europa. El exceso de grasas, colesterol y calorías en nuestra alimentación occidental promueve el que se empiece a buscar nuevas alternativas alimenticias, y se vuelca la vista hacia las costumbres nutricionales de los países orientales. El fuerte sabor de esta alga no favorece que el nori se incorpore a las recetas cotidianas o a que se creen otras nuevas. Sin embargo la gran aceptación de la comida oriental, y en especial del sushi donde el nori es el ingrediente principal, hace que su consumo anual en Estados Unidos llegue a 0.9 láminas de nori por persona, cifra todavía muy por debajo de las casi 90 láminas que se consumen en Japón.

La Dra. Yolanda Freile Pelegrín es investigadora adjunta del departamento de Recursos del Mar de la Unidad Mérida del CINVESTAV. Avance y Perspectiva Dic 98 Vol 11.

quizá no fue del agrado del emperador, pero las sobras de gelatina fueron arrojadas a la nieve

Existe una leyenda japonesa que data del año 1650 que narra el descubrimiento del agar y su método de preparado mediante la congelación y descongelación: "un emperador japonés y su real séquito se perdieron en las montañas durante una tormenta de nieve. Llegaron por casualidad a una pequeña posada en la que fueron atendidos con gran ceremonia por parte del posadero, que les ofreció de cenar un postre de gelatina de algas. Quizás el posadero había preparado demasiado postre o quizá no fue del agrado del emperador, pero las sobras de gelatina fueron arrojadas a la nieve, congelándose durante la noche. Al día siguiente, al descongelarse durante el día y evaporarse el agua quedó un residuo blanco, duro y crujiente. El posadero lo recogió y observó para su sorpresa que al disolver dicho residuo en agua hirviendo lograba hacer nuevamente más gelatina, esta vez mucho más clara, blanca y apetitosa que la anterior". Nunca imaginaron los antiguos descubridores del agar que la ciencia y la tecnología muchos siglos después, iban a unir sus esfuerzos para obtener agares "hechos a la medida", que están presentes en nuestra vida actual.

Para terminar, y después de haber leído toda esta información, abra su alacena, escoja un producto de su agrado y... fíjese bien ¡seguro que está comiendo algas!

Cherry Project

Por Gladis Pérez

Parte 2

CHERRY PROJECT VOLUMEN 1

La chica abraza el poster que esta sobre la pared, el cual muestra la foto de un joven de patinaje de fig
Mientras lo hace, le da un beso y piensa que es para que pueda patinar bien. En tanto hay dos hombres
de ellos tiene una larga cola de caballo esta sentado con su computadora y comienza a
búsqueda, en la pantalla aparece No. 1- ASUKA CHIERI.

Cherry Project, Capítulo 1

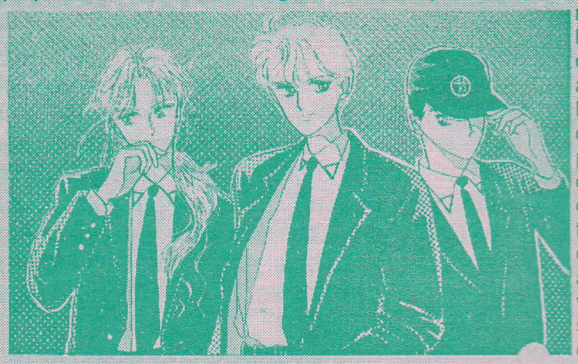
Esta Chieri viendo su fortuna para ese día en la revista Nakayoshi, su suerte dice: "Cuidado de daños
parecen te llevaran en problemas. Pero, habrá un encuentro que cambiará tu vida! Artículo de suerte
collar de cristal". Su padre la llama desde el coche y le dice que ya se van. Ella se pone el collar
agarra sus patines de hielo y besa el poster de la pared. Pasa su mano por una foto que se encuentra
tocador, la cual es de una mujer, se despide de ella diciéndole "adiós, mamá" y sale de la casa. El chico
esta en la computadora ve los datos que aparecen en la pantalla y se los comenta al otro chico. "Nació
de agosto, igual que tu Tsuzuki", Tsuzuki agarra una copia del Nakayoshi y lee su fortuna. Kouichi, el
de la computadora, le dice que parece que ya han encontrado su pareja de patinaje porque ya que ha
visto a otras chicas de alto rango en clubs pero que ninguna de ellas le atrajo. En tanto, Chieri amarra
agujetas y mira la pista, "muy bien, vamos a patinar" le dice a su papá. Tsuzuki y Kouichi caminan por la
Kouichi le dice que ella patina tan bien como él y que quizás no deberían checarla, a lo que Tsuzu
responde que se ponga de su lado, que ese es su problema y que podría haber sido un intento impos
Kouichi le recuerda que tiene que dejar el patinaje cuando entre a la preparatoria y que se arrepenti
pasar su juventud de octavo grado con él y que es mejor que lo pase con su pareja, en eso escuchan mú
que resuena y gritos que vienen detrás de una cerca y ven que es una pista de patinaje en un c
comercial, en ese momento suena el beeper de Kouichi y se dirige a un teléfono, "¿Hiroshi? ¿cómo va
cosas por allá?", Hiroshi, el otro chico le pregunta a Kouichi si Tsuzuki esta con él y que si quieren ver
interesante se dirijan al centro comercial rápido. Kouichi y Tsuzuki entran y se unen con Hiroshi. É
comenta que hay un padre con su hija que frecuentan ese lugar cada fin de semana y que vale la pena
"Patinaje de figura, lo siento pero ella no puede ser capaz de patinar", dice Tsuzuki. En la pista, Chieri continúa practicando con su papá pero le dice
ya lo han hecho desde la mañana y que ya es de noche, se da la vuelta y se marcha. Una muchacha ha caído enfrente de ella y el papá de Chieri le
que tenga cuidado, a lo que Chieri resuelve dando un gran salto pasando a la chica. Tsuzuki mira atentamente, Kouichi dice que alcanzo esa altura
que Tsuzuki responde que fue de chiripa. Hiroshi pone un casette en el estereo y Chieri piensa que es hora de su show. Agarra velocidad y
haciendo un giro de espalda y aterrizando suavemente. "El glorioso triple de Chieri", piensa ella, salta y gira tres veces en el aire. "¡Ups, le voy a pe
alguien!", dice Chieri, Tsuzuki levanta sus brazos conforme ella se acerca a él y la atrapa. "Es muy ligera", piensa él. El collar de cristal vuela de su c
en el momento en que ambos caen hacia atrás en el piso, permanecen en el suelo abrazándose. Chieri se disculpa, mira su cara y ve que es la m
cara del chico del poster en su cuarto. Tsuzuki se levanta y se aleja despidiéndose. Su papá la llama mientras ella mira fijamente a Tsuzuki, él se
sus dos amigos y Kouichi le pregunta que si se encuentra bien. Hiroshi le dice que no hay nadie con esa abilidad de patinar, valor y sentido del
Tsuzuki dice que ella estaba muy ligera y que si no hubiera chocado con él hubiera hecho un cuadruple. Se da cuenta del collar que cuelga
muñeca, "Artículo de suerte: Un collar de cristal".

Chieri corre hacia su cuarto y mira el poster de la pared, "no, no es un error, es él, Tsuzuki Masanori" y comienza a recordar cuando tenía 12 años y
fue a una exhibición de patinaje con su padre en la que participó Tsuzuki, ella le pidió que le tomara una foto y le preguntaba quien era ese chico, cu
su padre le contestó que era el campeón juvenil, ella pensó que no podría olvidarlo porque tenía la misma edad que ella y que parecía un ángel. Va
su papá y le dice que el chico con el que chocó era el patinador Tsuzuki Masanori, en eso toca su cuello y se da cuenta que no tiene el collar, el cual e
su mamá, él la reprende diciéndole que eso le pasa por usarlo fuera, pero que él llamará a la pista para ver si esta ahí. Chieri lo abraza y le dice que lo ama, después se dirige a su cuarto, agarra la foto de su mamá y le comienza a hablar, primero le pide disculpas por haber perdido el pendiente y le cuenta de su encuentro con Tsuzuki.

Un Rolls Royce plateado se detiene en la secundaria. Chieri se encuentra en su salón y comenta a sus compañeros que piensen en el programa para el festival de la escuela porque las otras clases ya se organizaron, y les propone un hacer karaoke. Una chica de cabello oscuro la llama y le dice que ella le va al karaoke, en eso la maestra entra al salón y se disculpa por haber llegado tarde y les comenta que unos estudiantes van a llegar, en ese momento la puerta se abre y un hombre se disculpa con la maestra y le dice que los estudiantes transferidos ya llegaron. Hiroshi entra al salón usando un traje oscuro, una corbata y una cachucha de baseball. La chica del cabello oscuro le da un codazo a Chieri y le susurra "¿que ese no es el uniforme de la Green Garden? La maestra presenta a Asuka Chieri como la presidente de la clase y a Nishimura Yuni como la vice presidente y les dice que son estudiantes de la Academia Green Garden, la maestra mira hacia afuera e invita a los otros a que pasen, dos chicos más en traje oscuro y corbata entran, se presentan como Fujiwara Hiroshi, Akiyama Kouichi y Tsuzuki Masanori. Una venda cubre la mejilla de Tsuzuki, y Yuni dice que los tres son li
Tsuzuki sostiene un pendiente de cristal en una cadena, Chieri lo ve y dice "my pendiente", él le dice que el usar cosas como esas mientras se p
éstas actúan como un arma mientras señala su mejilla vendada. Él coloca el collar alrededor del cuello de Chieri, Yuni le pregunta qué es lo que
pero Chieri no responde. La maestra le pregunta que si ya conoce a la presidente, y ella se presenta como Sakurada Haruna. Chieri le dice a Yun
ese es el chico de patinaje que tiene en el poster de su cuarto y no lo puede creer. Hiroshi mira en el pizarrón y ve que están organizando un fe
escolar, la maestra les dice que si no les pueden ayudar ya que no han decidido cuál va a ser su programa, Kouichi responde que por supuest
pregunta a Chieri que si lo hará con ellos, a lo que responde ella "hacer ¿qué?", "patinar", Tsuzuki les comenta que qué les parece que sea el debut
patinadora Asuka Chieri, Haruna le parece buena idea, Yuni dice que el papá de Chieri fue un patinador nacional y que esta de acuerdo. Entonces
decidido.

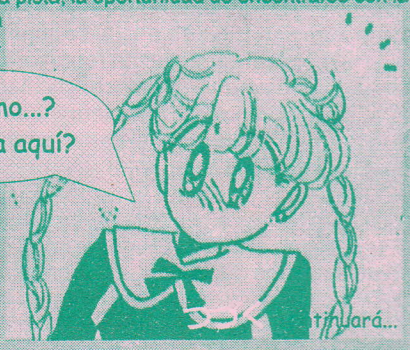
Cherry Project, capítulo 2

Se comienzan a organizar para el festival escolar, Kouichi queda como el creador del proyecto, Yuni como la costurera, Tsuzuki como el capitán del proyecto, Hiroshi como el arreglista de música y Chieri la patinadora, pero la maestra les dice que no hay una pista de hielo en la escuela a lo que Tsuzuki responde que no se preocupe, que deje las cosas en sus manos, los demás estudiantes los apoyan. Kouichi dice que comienzan el Proyecto Cherry. Chieri camina por el pasillo y otros estudiantes empiezan a desearle buena suerte y que cuentan con ella, Chieri se apena y Yuni se le acerca deseándole también buena suerte, ella esta un poco dudosa a lo que Yuni le responde que tiene a esos tres chicos como apoyo y que no hay nada de qué preocuparse, pero Chieri esta pensando en la suerte que tuvo de que Tsuzuki se pasará a su clase y que las estrellas deben estar brillándole, mientras siente el pendiente de cristal que rodea su cuello y se siente un poco insegura por el festival escolar. Hiroshi comenta que Chieri debe patinar como una profesional, que deben apresurarse a que termine el festival y que ella y Tsuzuki comiencen a patinar como pareja, Tsuzuki le dice que no se deben apresurar, el festival escolar es una buena oportunidad para ella de aprender bien el patinaje y que antes que nada se deben ajustar al calendario de lo que van a hacer. Los estudiantes de toda la escuela habla de ellos, de que ellos tres son sorprendentes y que están organizando un show de patinaje con Chieri para el festival escolar.



El despertador suena a las seis, Yuni y los tres chicos llaman a Chieri desde afuera, ella corre con ellos y les dice que esta cansada y que quiere dormir un poco más a lo que Kouichi le responde que de ahora en adelante se tienen que organizar todos los días a las 6, Hiroshi va en patines, agarra su brazo y la jala, Chieri le grita que no es justo patinar sobre ruedas, Tsuzuki la empuja levemente y le dice que lo siga. Él le entrega un par de patines de ruedas y le dice que los patinadores de velocidad los usan para patinar en tierra, y que para que le den la sensación de patinar se los debe poner todos los días hasta que pueda encontrar la sensación de patinar. Chieri patina en la escuela mientras les dice a la multitud de estudiantes que se aparten de su camino, le pregunta a Tsuzuki que como no hay una pista en la escuela, cómo le van a hacer, él le responde que es un secreto; ella le dice que quiere verlo patinar y le pregunta que si va a patinar con ella en el festival a lo que responde que ya no lo hace más, que ella va a patinar sola en el festival después se da la vuelta y se aleja conforme la campana de la escuela suena. Ella se pregunta si él ya dejo el patinaje. Más tarde Chieri se encuentra viendo la televisión, su papá se acerca y le comenta que escuchó que ella va a patinar en el festival escolar, le pregunta que si Tsuzuki va a ser su entrenador, porque si es así es su oportunidad de ser una campeona. Después ella piensa que una persona que renunció no será su entrenador, que él parece demasiado frío y enseña su lengua al poster, pero después se pregunta que si él renunció, porqué haría ese festival. Al día siguiente, los chicos van a despertar a Chieri, cuando se une a ellos les pregunta que por qué están haciendo eso si nadie va a patinar en el festival excepto ella, Kouichi le muestra un calendario en el que han arreglado un programa de ejercicio con el fin de darle fuerza física, ella le dice que no difiere al de un club de patinaje pero Kouichi le responde que no es un club, que es un equipo de proyecto, mientras Chieri se coloca sus patines comenta que esta cansada de esa fundación de todos los días.

En clase, Chieri se pregunta cuándo va a practicar en una pista, ya que sólo falta un mes para el festival, en ese momento Tsuzuki deja caer una hoja de papel doblada en su lugar mientras camina a su asiento, Chieri la abre, "14:00 p.m. frente de la puerta". Más tarde, Tsuzuki la esta esperando y Chieri se acerca, ella le pregunta que a dónde van y que dónde están los demás, él le responde que ese día es sólo para ellos dos; el corazón de Chieri late violentamente a su lado mientras se pregunta a dónde van, quiere platicar de muchas cosas pero no sabe por dónde empezar. Se bajan en la pista de patinaje de Takanawa, Chieri se alegra y le dice que tiene que ir a su casa por su traje y sus patines, él le dice que su chamarra será su traje, le consigue unos patines y le dice que se apresure a cambiarse. Se dirigen a la pista y ella ya que unos niños están aprendiendo a patinar, Tsuzuki saluda a su maestra y Chieri se pregunta si es en esa pista donde él aprendió a patinar, hace tiempo, él le pregunta que si ha hecho un obligatorio, ella responde que no pero sabe que es dibujar una figura en el hielo y que ha escuchado que ya no lo hacen en las competencias. Él le dice que los obligatorios son la base y que si no los puede hacer, el patinar libre es imposible, Chieri le dice que puede hacer uno ya que su padre se lo enseñó, al ver como ella comienza a dibujar diferentes cosas, Tsuzuki piensa que su trazo es perfecto y con buena velocidad; en eso dos chicas llaman de un lado de la pista, "¡Es Tsuzuki!", una comenta que ya hacía tiempo que no lo veía y que debe ser la primera vez que va desde que dejó el club, otra pregunta que si es ella la chica con la que esta practicando, Chieri se pregunta quiénes son y siente una mala vibra de ellas. Una de ellas dice que el tiempo de patinaje público terminó y que es hora para uso del club, los pequeños agradecen a su maestra y Chieri pregunta que si también se acabó el tiempo de ellos, Tsuzuki le pide que espere un segundo ya que va a ir a la oficina. El reloj da las seis, por ahí se escuha que es hora de la ejecución de la Princesa y todos despejan la pista, "¿la princesa?" se pregunta Chieri mientras uno de los aficionados le dice que se quite de la pista, una chica con cabello corto rubio, usando un traje negro patina elegantemente en el hielo y comienza a saltar, dar giros levantando su pierna horizontalmente y varios movimientos más mientras los demás comentan los pasos que ha ejecutado, Chieri admira cómo hace sus movimientos y al ver que ella levanta sus piernas tan ágilmente, Chieri también trata de hacerlo cuando la otra patinadora se le acerca y le dice en inglés que el tiempo de jugar terminó, Tsuzuki se acerca y la chica le pregunta que si va a comenzar a entrenar nuevamente, Chieri se da cuenta que habló en japonés y que es rubia como Kouichi, Tsuzuki responde que es un asistente de Chieri, la chica voltea a verla y le dice que si no tiene traje ella puede prestarle uno ya que no se ve bien con lo que trae, ella le responde que así esta bien, entonces la rosa al pasar y le dice en inglés que no haría un patinaje venerable. Más tarde Chieri se pregunta porqué esa chica la esta sermoneando si no ha hecho nada, lee su revista Nakayoshi y en esta dice que todo lo que haga en esa semana irá acompañado con obstáculos, y que va a tener una fuerte rival de amor, Chieri se pregunta si será esa chica ya que parecía serle familiar a Tsuzuki, esa noche decide levantarse más temprano. El día siguiente, el papá de Chieri sale para decirle a los chicos que ella salió desde temprano, Tsuzuki sonrie, "la pista, la oportunidad de encontrarse con la princesa, es un éxito" piensa. Chieri entra a la pista de patinaje y como se imaginaba, no había nadie a esa hora de la mañana y como tiene todo para ella sola trata de hacer lo que la princesa había hecho, después hace su especial el cual es su giro triple pero cae al piso, una risita llega y una chica se sienta al lado de la pista, Chieri le dice que es cruel de que se este riendo de ella, la chica le pregunta que si esta tratando de retarla, Chieri piensa en su salto y que si la otra chica lo practica podría hacer un cuádruple, la chica le pregunta quién es y que cuál es su relación con Tsuzuki, ella le responde que es su entrenador y que no intenta retarla, solo ser lo mejor que pueda, la chica le dice que ha obtenido confianza pero que la gente que patina solo para divertirse es la que más odia y que con ese linaje ella no será rival en un millón de años, y que no le vuelva a mostrar su cara ya que es una perdedora, después de decir esto se da la vuelta y se aleja, Chieri comienza a correr detrás de ella pero Tsuzuki y Kouichi la detienen por la espalda, ella se pregunta porqué esa chica dice cosas como esa y la trata como una idiota, Tsuzuki le recuerda que tienen el festival escolar y que como no están listos no debe preocuparse por otras cosas, Kouichi le dice que el festival tiene que ser un éxito a lo que Chieri responde que lo será y que después quiere un encuentro con esa chica.



continuará...

gainax

Por Israel Jacal

Grandemente Gainax.

Gainax más que un estudio de mangakas, se ha dedicado más a hacer anime y videojuegos, sus producciones son tan buenas que ha tenido mucho éxito en Japón. Su éxito no se debe a que hagan anime de chicas guapas y corpulentos tipos los cuales luchan por el amor y la justicia, Gainax le ha dado un toque a todas sus producciones muy humano, tan humano que nos gustan sus personajes no por su físico o sus poderes sobre-humanos, sino por su forma de ser, de pensar y de actuar, además de que sus diálogos tienen mucha psicología a tal extremo que no le entendemos y necesitamos ver el anime varias veces para comprenderlos, como en el caso de "Neon Genesis Evangelion" o bien las situaciones que ponen son muy comunes, y decimos "yo hubiera hecho los mismo" o nos reímos pues nos reflejamos como en el caso de "Otaku no Video"

Ahora podemos disfrutar de tan excelentes animes, pero a Gainax le tomo trabajo llegar hasta donde están ahora. Sus principios se remontan al año de 1981 en el que se reúnen Toshio Okada , Hiroyuki Yamaga, Hideaki Anno y Takami Aki y juntos organizan y llevan a cabo la 20va convención japonesa de comics, llamada Daicon3. De esta convención los 4 amigos logran juntar un "guardadito" y con este dinero fundaron General Products que fue una de las primeras tiendas de comics en Japón. Para el mismo año en que inauguran su tienda (1982) Daicon Films (el primer nombre que llevo su estudio)realizo 2 animes de parodio o fanzines como se les conoce, para el 83 presentan públicamente Kaettekita Ultraman y hacen la Daicon4, otra convención.

Para el primer mes de 84 Daicon Films estrena Kaiketsu Naotenki 2. Para finales del 85 crean Yamata Orochi no Gyakushuu la última producción de Daicon, pues desaparece, pero le da lugar a Gainax, el cual se anuncia oficialmente cuando se cambian a la ciudad de Kichijaoji, Tokio, Aquí comienzan a crear "Royal Space Force", transcurso del tiempo la famosa compañía juguetera B patrocina esta película y para su conveniencia le cam nombre de "Royal Space Force" a "Wings of Honneami cual no fue ni pelada en Japón, pues según no le ente (por que sera?), en cambio cuando fue exportada a Ar y Europa fue muy bien recibida y alabada. Después d Gainax sintió una derrota hace dos videos de promoció

En Octubre del 88 se hecha la suerte Gainax con el 1e de *Top o Nerae*, que ahora si es bien aceptado por el p nipón, esta serie tuvo otros dos OVAs, los cuales salier venta en enero y julio del 89.

En enero del 90 aparece por 1era vez en la T.V. japon serie "Fushigi no Umi no Nadia" (los Secretos de los de Nadia), la cual fue creada principalmente por Miyazaki, pero fue a caer a manos de Yoshiki Sadam diseña los personajes y le deja la dirección a Hideaki A serie tuvo una duración de 39 capítulos. Este ani asemejaba en los relatos de Julio Verne y sus viajes tampoco se apartó de la pregunta que Gainax siempre contestar: ¿De donde viene y a donde va la Humanid mediados del 90 Gainax introduce su grandeza a los de video creando Silent Mobius Case: Titanic, como chavos vieron que la hicieron y que sus juegos si peg principios del siguiente año hacen dos videojuegos: Pr Maker y Panic, Super Battleskin, en este mismo año termina su serie de 4 OVAS de Denno Gakuen.

Acercándose el cumpleaños de Toshio Okada (la cab Gainax), sus compañeros le hacen un regalo para él: Otaku no Viedo", una parodia de la vida de Toshio que la venta en septiembre del 91, no contentos con el é esta película, crean la segunda parte "1985 More Ot Video" que salió a la venta en diciembre del mismo año

Una serie prara niñas, es el trabajo mas reciente de GAINAX.

Yukino Miyazawa es una chica que le gusta ser el centro de la atencion, pero en el que se supone seria el día de mayor éxito para ser elegida representante de su clase, el elegido resulta ser un muchacho llamado Souichiroo Arima. En su enojo, Yukino termina revelando a Arima esa parte de ella que a nadie permitía ver y como resultado, ambos comparten sus corazones.

Después de tres años de la premiere de "Neon Genesis Evangelion", el director Hideaki Anno ofrece una nueva serie de anime para televisión, una obra de manga para muchachas publicada en la revista LaLa, una obra de elevada tensión y amor puro dibujada por Tsuda Masami. El trabajo de animación lo realizó el estudio J.C., ya conocidos por su trabajo en "Utena, la chica revolucionaria" y en las películas de "Slayers"

El conflicto de ella y

¡Amigos! Bienvenidos a YOPERDY
Nuestros participantes son... David
David
Gus
GUS
y Miry
Miry
La primera pregunta es... ¿Cuántos años le lleva Misa a Hikaru en Macross?
YOPERDY
PING
¡dos años!
David
GUS
Eso no es cierto, yo leí "La otra Revista" ¡y no decía eso!
GUS
Sólo en DOMO encontrarás la respuesta correcta
DOOM

SUSCRIPCIONES A DOMO

Tú lo pediste, **CINCO** cuates, por solo **$630**

Te pasa a menudo, vas a la tienda y ya se acabó el DOMO del mes, te fuiste de viaje y no lo pudiste conseguir, no encuentras ejemplares atrazados, te lo quieren vender a muchisimo mas de quince pesos o simplemente deseas recibirlo a domicilio.

SUSCRIPCIÓN GRUPAL, consta de que al menos 5 personas se suscriban por 6 meses o más. Enviamos cada mes revistas para cada integrante.

NO HAY SUSCRIPCIONES INDIVIDUALES, ya que la pérdida de correo era muy molesta para los suscriptores y para nosotros

6 MESES DE DOMO

DIEZ PERSONAS $1,200 pesos
CINCO PERSONAS $630 pesos

¡Incluye gastos de envío a domicilio!

¿Como suscribirte?, muy fácil, ve a una sucursal del banco BITAL, llena la ficha de depósito con los siguientes datos:

1.número de cuenta 4002853844
2.a nombre de Valente Espinosa
3.cuenta residente en ei D.F
Te devolverán la ficha sellada y con el importe impreso.
Luego nos mandas por fax tu ficha de depósito al teléfono (015)-388-5205

Nombre _____

Dirección, _____

_____

_____

CODIGO POSTAL_____ Teléfono_____

número de suscripciones _____ cantidad de meses_____

Te llamaremos dentro de las 48 horas siguientes para confirmar tu suscripción.

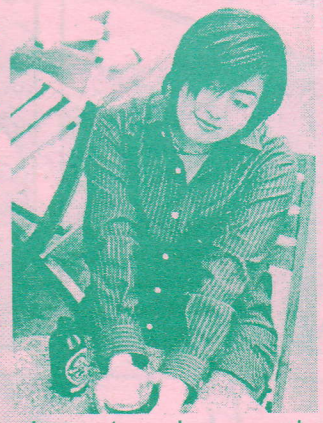
Dudas o aclaraciones a la Línea DOMO, (015) 388-5205, si gustas llama después de las 9 de la noche y ahorras con LADA. Y por correo electrónico también, para detalles nuestra tabla de precios la encuentras en internet, http://domo.hypermart.net/domomarket.html

VAQUEROS
POR PACO LOYDA
1a. Parte
Una mañana en un Campus Universitario...
¡Hey, amigo! ¿Nos pasas el balón, por favor?
¿Eh?
Hmm...
No. No pued...
¡Samy!
¡¡¡Hola Bebé!!! ¿Cómo estás?
¡¡¡Ups!!!
¡¡¡Bájame Samy,... me voy a caer!!!
De mis brazos nunca te caerás.
¡Vaya! Qué tipo más engreído.
Siempre es así... va en mi clase, pero a nadie le habla.

Detrás de las voces del Japón: Los Seiyuus

Por Israel Jacal Brambila

Como ustedes saben, los seiyuus son aquellas personas que les dan la voz a los personajes del anime, pero ojo, pues este nombre solo se les da en el Japón, aquí son bien conocidos como actores de doblaje. Sé que muchos de ustedes han oído las voces "originales" de varios animes y muchas veces se preguntan que en qué otros animes han oído esa voz. Por eso he hecho este artículo, para que conozcan a todas esas personas, o mejor conocidos como Seiyuus, y de todos sus geniales trabajos, que sin su voz, tal vez el anime no hubiera tenido el impacto que tuvo en el Japón.



Procedamos a conocer quien hace la voz de nuestro personaje favorito en el lejano oriente, sin menospreciar a los actores de doblaje en México, pues ellos también hacen un excelentísimo trabajo. Qué les parece si empezamos por mi seiyuu favorita y una de las mejores: Megumi Ogata.

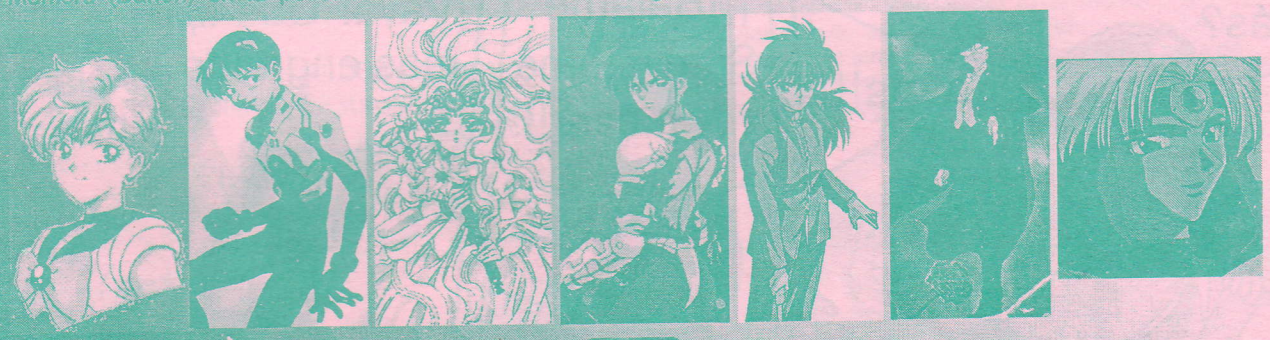
Aunque ya ha comenzado a madurar (33 años cumplidos el pasado 6 de Junio), Megumi se dio a conocer un poco tarde, su primer trabajo fue el de Kurama en "Yu Yu Hakusho", cabe mencionar que esta serie tuvo mucho éxito y que decir de Kurama, que muchas niñas se enamoraron de él, que además de ser muy guapo, su voz las hipnotizaba. Este fue el primer empujón hacia el éxito de Megumi. Muy pronto se vio solicitadísima y llego a trabajar para muchas obras de mi cuarteto favorito: CLAMP; le dio la voz a Eagle de Rayearth tanto en la serie de T.V. como en los OVAs, de esta misma serie le dio la voz a Emeroto Hime (ni yo lo podía creer) tanto en T.V. como en los OVAs, también le dio la voz a Nataku de X, a Tourei de Muyuki-chan in Wonderland, en Card Captor Sakura fue Tsukishiro Yukito. No obstante de darle voz a todos estos personajes, le dio la singular voz a una Sailor muy querida por todos: Sailor Uranus, Haruka Tenou, y no solo interpreto esta voz, sino que también le dio la voz a Mamoru (Darien) en la película de Sailor Moon R, cuando él sale de niño, hizo también la voz de Petzai en SMR, y de una que otra maligna, naipe y droido.

Teniendo muchos personajes, así encontró de compañeros con los que coincidió varias veces en otras series, como es el caso de Kotono Mitsuichi, esta chica le dio la voz a Sailor Moon y a Misato Katsuragi, Evangelion. En Evangelion, Megumi interpreto al personaje principal Shinji Ikari, este ha sido uno de sus mejores trabajos, pues por esto ya es mundialmente reconocida y en verdad que es uno de sus mejores trabajos.

Aunque el éxito de Megumi esta marcado por hacer papeles de niños y adolescentes, son pocos los casos en que hace de mujer o niña, pues el tono de su voz es un poco grueso y muy difícilmente le llega al tono de una niña, como en el caso de Emeroto Hime. A pesar de ser pocos, son muy interesantes los papeles que ha hecho de mujeres y por lo general son mujeres rudas, que lleguen a parecer hombres en su forma de ser, y en caso extremo a ser lesbianas. Llegó a hacer las voces de Karen en BT'X, Elvira en Earthian III, a la mamá de Yokoshima de Mikami, la cazafantasmas, en Hiperactive Doll hizo a Erika, a Juliana en Megami Paradise y a Anju de Zenki.

Su voz va con su estilo, pues casi siempre viste de jeans, camisa sport juvenil y una gorra, su pelo es corto y su estatura es de 1.68 mts. Megumi es muy respetada dentro de este tipo de trabajos y su melodiosa voz le ayudo a tener éxito también fuera de esto, ella ha hecho 5 discos desde 1995 y el más popular hasta el momento ha sido el de Ogata, Megumi Live, que salió en Marzo del 97. También ha grabado canciones de entradas de series, le ha puesto su voz a varios personajes de los video juegos y también ha hecho un sin fin de CD's drama de varias series y video juegos.

Como verán su trayectoria esta muy bien marcada desde sus inicios, y desde su primer papel impacto su voz, el éxito ya lo tiene y ahora lo que tiene que hacer Megumi es conservarlo y seguir dando su fascinante voz a muchos personajes más.



Ginga Ojousama Densetsu Yuna

Galaxy Fraulein Yuna

OVA

Por Gladis Pérez

Parte 4

Parte 1

En el universo hay una campeona que combate toda la maldad, ella es la Legendaria Fraulein, La Salvadora de la Luz, Kagurazaka Yuna. Yuna llega en el estadio en su meca El-line, ha derrotado a Iron Girl y dedica el triunfo a Polylina. La princesa Mirage despierta a Yuna y Yuri y ambas van a la escuela. Una nueva estudiante, Ichijouin Misaki es presentada por la maestra Mai Roppongi, Misaki se mantiene observando a Yuna y más tarde Mai se marcha para una barata. Mientras pelea por comida, Yuna va a conseguir una pelota y Misaki la rocía con algo haciéndola caer dormida. Misaki no puede creer que Yuna, quien ha salvado la Galaxia dos veces, este tratando de conquistar la galaxia. Frauline D reclama que Yuna debe ser atacada y ejecutada por traición en contra de la Alianza de la Galaxia. Misaki se le ha comandado observarla y Frauline D dice a Ryudia y Erika convencer a Misaki que Yuna esta intentando conquistar el Universo.

En la galería, Yuna encuentra fotos de Polylina y las agarra. Yuna y Yuri encuentran a una pequeña, Haruna, quien ha perdido su perrito, Taro-chan. Yuri recoge el resto de las fotos y van a ayudar a Haruna, el plan de Ryudia y Erika esta funcionando. Shiori ve a Yuna y habla con ella, algo lento. El cachorro es encontrado pero Ryudia y Erika lo toman, ellas van detrás de ellas y son seguidas por aficionados. Polylina, la doncella enmascarada detiene algunos chicos malos y la escena es cortada. Misaki habla con Polylina acerca de Yuna pero Lia dice que ella es tan pura como la luz, un enorme meca comienza a atacar la ciudad. Yuri arroja a Yuna sobre un barco donde se encuentra Taro-chan y es destruido, ella va tras el perrito en un remolino y lo salva. Yuri comienza a empujarla de vuelta a la orilla pero sin energía, todas ayudan incluyendo Shiori, Yuri da un último esfuerzo y la salva.

La falsa Yuna esta demoliendo edificios y Misaki ahora esta usando un traje de batalla, la falsa Yuna esta en un El-line falso, ella escapa, Lia dice a Misaki que no es Yuna. Yuna y Yuri regresan a casa para encontrarse con Misaki, ella arresta a Yuna y se la lleva. De vuelta en la estación espacial, Frauline D felicita a Misaki, la Oscuridad ganará.

Parte 2

Yuna esta teniendo un sueño y es atacada, ve a Misaki y despierta, esta capturada y Misaki entra, su prueba es fijar el mañana. Mirage ha descubierto que Yuna esta en la colonia espacial que aloja el Consejo de la Alianza de la Galaxia y le comenta a Lia. Elner trata de contactarse con Yuna telepáticamente pero no puede; Yuri, Elner y Lia van al nuevo barco de Lia al que Yuri llama el Demekin (un pez). Frauline D felicita a Misaki de su trabajo y también alaba a Ryudia y Erika. Yuna es llevada ante el consejo y es acusada de traición, la evidencia de la Yuna falsa de la anterior es mostrada y ella supErika, es sentenciada a ser arrojada en el Hoyo Ultra Negro, Yuna cree reconocer a Frauline D. Yuri, Lia y Elner han llegado y se encuentran con Misaki, Yuri le dice de Taro-chan y Lia le responde que el El-line era falso, Elner puede sentir una gran maldad.

Yuna cae dormida contando con Yuri y Frauline D entra, ella reconoce a Erika y Ryudia quienes interfirieron el otro día y cree que esta siendo observada por una cámara oculta. Claro, ella no es Frauline D, dice a Yuna que su nombre real es Devil Fraulein y que quiere la Galaxia, para hacer esto Yuna tiene que ser eliminada. Misaki observa videos de Shiori y Mai quienes únicamente hablan bien de Yuna, ella va a la tierra y habla con Haruna y su madre. Haruna había llegado a agradecer a Yuna y Misaki se da cuenta que ha cometido un error. La colonia parece cerca del hoyo negro, Yuna esta en una cápsula de vidrio, lista para ser arrojada en el hoyo negro cuando Misaki llega. Todas disparan a Misaki y Yuna, Misaki es alcanzada. Una rosa roja pasa como un rayo a través del cuarto y Polylina llega con Yuri y Elner. Yuna es liberada y va tras Fraulein D, el traje de batalla de Yuri aparece y golpea a todo mundo.

Afuera, muchos barcos aparecen, el Consejo se da cuenta del argumento de Fraulein D, los barcos de Mirage y Lieudia aparecen junto con todas las amigas de Yuna en sus trajes de batalla. Devil Fraulein muestra su forma real y Yuna llama el El-line, El-line no puede dañar a Devil Fraulein por lo que Yuna pide el poder de todas y ellas se lo proporcionan. Yuna dentro de El-line usa la Ráfaga del Rayo y envía a Devil Fraulein al hoyo negro. Yuna y las otras visitan a Misaki para ver lo que esta haciendo, Misaki dice que debe ser castigada a lo que Yuna responde que sea su amiga; Yuna y Yuri terminan peleando por la comida, pero ellas siempre hacen eso. Yuna dice adios a la audiencia.

RACISMO ¿EN EL MANGA?

Con la existencia de un medio como lo es la historieta, muchos autores aprovechan la oportunidad que se les presenta para plantear historias con antecedentes ubicados en su contexto, abundando los mensajes de corte social o político.

En Japón sucedió un hecho que no es del conocimiento generalizado, pero que vale la pena rescatar para así conocer las experiencias, y evitar vivir repitiendo la historia.

A principios de los años 90's, una familia conformada por el señor Toshiji Arita, su esposa e hijo, eran los fundadores de la "Asociación para Detener el Racismo contra la gente Negra", y una de sus mas reiteradas actividades era la de impedir la publicación de manga racista. Tuvieron tanta influencia en su país, que lograron impedir la publicación de una historia llamada "Pequeño Negro Sambo", así como no permitir el uso de imágenes racistas en los medios de publicidad.

La familia Arita estaba convencida que en los medios japoneses contenían demasiados estereotipos de gente descendiente de Africa, clamaban que se les ilustraba como personas que vestían faldones de pasto, caníbales con hueso en la nariz, sirvientes o músicos de jazz, y que en el manga se les había caricaturizado en extremo, con rostros redondos, grandes ojos y gruesos labios.

En principio el objetivo de la familia Arita eran elogiables, proclamaban ser la representación de diversas opiniones de toda la gente negra en el mundo y tomaron una aproximación que era una formula dogmática. En primera instancia exigían a los editores de manga retirar el material ofensivo que agredía a la gente de color. Posteriormente se apoyaban de organizaciones religiosas y de los derechos civiles en los Estados Unidos para ejercer mayor presión, aunque estos últimos no entendían japonés y solo eran expuestos a imágenes aisladas de la obra, fuera del contexto de largas historias, inclusive si estas contenían un mensaje antidiscriminatorio.

Para sorpresa de muchos, uno de los principales acusados de este pequeño grupo, fue Osamu Tezuka "dios del manga". Tezuka es muy amado en Japón, en parte por su humanismo y compasión. Acusarlo a él de ser un racista es parecido a acusar a la Madre Teresa de ser una pervertidora de menores.

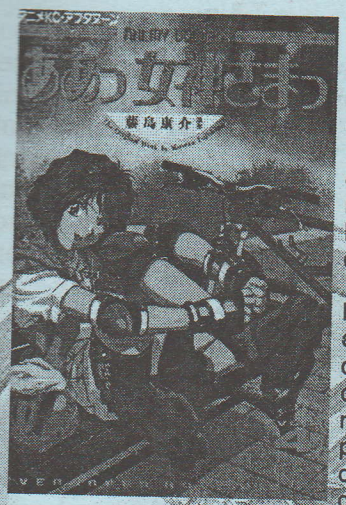
¿Qué es lo que provocó tales ataques a la obra de Tezuka? Para empezar las caricaturescas representaciones de nativos africanos en sus historias como un recurso cómico. Después y mas problemático, dibujaba a Africanos en un estilo similar a las tiras comicas de los años 30's y 40's, como se aprecian en su obra clásica tan venerada por muchos Jungle no Taitei (Emperador de la Jungla) o mejor conocido por nosotros como Kimba, el leon blanco, creada en 1950 y de la cual Disney se inspirara para hacer su Lion King (Rey León).

Durante 1980, muchos artistas fueron obligados a redibujar las "imágenes ofensivas", era una época en que la moda eran los personajes africanos con características "bonitas". Inclusive el hoy tan famoso Akira Toriyama (¿han oído hablar de Dragon Ball?) fue obligado a redibujar en una de sus historias (no en Dragon Ball, sino en otra) a cuatro simpáticos nativos africanos, y los transformo en cuatro bonitos gatos.

Si Osamu Tezuka aun viviera, se horrorizaría de estas criticas y seguramente redibujaria muchas de sus ilustraciones. Tal fue el caso que el editor responsable de las obras de Tezuka en editorial Kodansha, descartando en absoluto el alterar la obra original de una de las colecciones que comprende mas de trecientos volumenes, suspendieron temporalmente su publicación y tras prolongado debates, se volvió a presentar con advertencias a los lectores, en la que se explica que la obra fue realizada en tiempos mas ingenuos y podría ofender a algunas personas, pero Tezuka fue una persona opuesta al racismo, al igual que el editor. Este recurso no satisfizo a todos los críticos, pero sin duda fue un paso muy progresista.

Ah my Goddess!, los OVA's

Por Jonatan Gómez Uribe



OVA CUATRO
Una noche sagrada

En sueños Keiichi, se ve a sí mismo entregándole un anillo a Belldandy pero ella le dice que tiene que regresar al cielo, el joven despierta atemorizado pues le preocupa el saber si la hermosa diosa tendrá que volver al cielo. Al amanecer y para sorpresa de todos esta nevando, y así Urd y Skuld salen a jugar unas "guerritas de nieve", Skuld utiliza una super máquina de bolas de nieve mientras que Urd crea un enorme hombre de nieve, pero cuando se asoman a la calle se dan cuenta de que solo en el templo esta nevando. Keiichi sube al techo del templo para limpiar la nieve pero cae sorpresivamente, para su suerte Belldandy lo salva una vez más, las diosas se dan cuenta de que esto lo causó un error (el extraño ratón de ocho patas), Skuld lo elimina con su martillo y en ese momento la nieve desaparece.

Dentro de la casa también comienzan a ocurrir cosas muy extrañas, cuando Keiichi quiere tomar café este comienza a hervir de la nada, Urd cae sorpresivamente al desaparecer extrañamente la mesa en donde estaba recargada, por último Keiichi parece atraer todos los objetos metálicos, especialmente los cuchillos. Más tarde Urd descubre que esto se debe a la unión de Belldandy y Keiichi, ya que de este modo encierra a todos los errores, pero les advierte a su hermana y a Keiichi que por el momento no pueden estar juntos. Belldandy recibe una llamada telefónica y resulta ser Dios, quien le dice que tiene que regresar en tres días, la diosa se pone triste y platica con Keiichi lo sucedido. A pesar de los intentos de la pareja por estar juntos el poco tiempo que les queda, no pueden hacerlo pues en cuanto ellos dos se unen cosas extrañas comienzan a pasar, Megumi le dice a su hermano que le debería comprar un anillo a Belldandy. Keiichi pide ayuda a su sempai Tamiya que le ayude a conseguir trabajo pues necesita dinero y manda un recado a Belldandy con su amiga Hasegawa, el recado dice que regrese sola a casa pues él tiene un compromiso que atender, Belldandy se teletransporta del espejo del baño de chicas al espejo de su casa, al salir al patio ve a sus dos hermanas y a Keiichi observando el extraño cerezo, (el mismo que florecía en el capítulo uno), Skuld le dice a su hermana Belldandy que el culpable de todo lo ocurrido es el árbol y que si lo destruyen tal vez ella ya no tenga que regresar al cielo. Belldandy se asombra mucho y grita llorando que no destruyan ese cerezo, todos se sorprenden ante la reacción de la diosa, Keiichi intenta acercarse a ella pero por cada paso que da explota una parte del templo, al final Belldandy entra al templo.

OVA CINCO
Por el amor de una diosa

Keiichi quiere hablar con Belldandy pero Urd y Skuld no lo dejan ya que saben las consecuencias de un acercamiento, Belldandy tiene que regresar el día de navidad al cielo. Más tarde Keiichi logra hablar con Belldandy y le pide disculpas por todo. El chico trabaja duro para comprarle el anillo a Belldandy ya que no se lo pudo comprar a la joven el día de la carrera. En casa, Belldandy teje un suéter a Keiichi el cual le dejara de recuerdo, mientras sus hermanas planean la destrucción del árbol de cerezos; Belldandy entra a la habitación donde esta Skuld trabajando en la computadora sobre la destrucción del árbol, ella no se da cuenta de nada pero Skuld apaga la computadora sin guardar sus cálculos, por ese motivo se pone a llorar por el tiempo y trabajo perdido.

Pasa el tiempo y Keiichi sigue trabajando muy duro para comprarle el anillo a Belldandy y le deja un recado en el cual le dice que lo espere antes de que parta al cielo. Mientras las hermanas de la bella diosa descubren la forma de liberar la energía maligna que desprende el cerezo, y comienzan a dibujar un círculo mágico. En tanto, Belldandy quiere borrar todos los recuerdos de ella en la casa de Keiichi, de este modo borra su imagen de las fotos en que salía junto con el chico, prepara el suéter que dejara de regalo a Keiichi, se cambia y se pone la vestimenta que traía el primer día que conoció a Keiichi. Al salir al patio Belldandy observa a sus hermanas y les dice que dejen de hacer el hechizo pues podrían ser castigadas por Dios. Keiichi llega corriendo a la joyería a comprar el anillo para Belldandy y al llegar a su casa observa como Belldandy esta comenzando a elevarse rodeada de un extraño remolino mágico, Keiichi intenta inútilmente entregarle el anillo a la diosa, mientras Urd y Skuld terminan de invocar el hechizo el cual es tan fuerte que cierra la puerta del cielo y crea una gran explosión con la que todos caen lastimados al suelo. Belldandy corre hacia Keiichi quien parece estar muerto, ella se pone a llorar y a gritar desconsoladamente, Urd le dice que el chico no ha muerto pero que si quiere que vuelva a la realidad tiene que entrar en su memoria. Belldandy logra entrar a la niñez de Keiichi y observamos a ambos como si fueran niños, Keiichi y Belldandy hacen una promesa de verse al día siguiente cruzando los dedos meñique, sin saberlo Belldandy rompió una regla ya que hizo una promesa sin tener aún la edad y experiencia para hacerla, por lo cual Dios le ordena que regrese al cielo.

Tras solucionar lo anterior, ambos vuelven al presente, Keiichi despierta y ve a Belldandy quien le dice que ella cumplió su promesa de volver a su lado, pero que aún ella tiene que regresar y borrar la memoria del chico una vez más, de repente un mensaje cae del cielo, Urd lo empieza a leer y el mensaje dice que gracias a que se paro la fuga de errores del sistema Belldandy puede quedarse en la tierra, Urd debe quedarse en la tierra 30 días como castigo por haber usado un hechizo tan poderoso y Skuld deberá quedarse en la tierra hasta que elimine todos los "errores" que hay en la tierra. La pareja esta feliz y Keiichi finalmente cumple su promesa y entrega el anillo a Belldandy. Por fin es noche de navidad, todo el mundo es feliz y el cerezo esta adornado con foquitos de colores, cerrando así esta historia con el final feliz que todos esperábamos.

Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach

(Legendary Love Angel Wedding Peach)

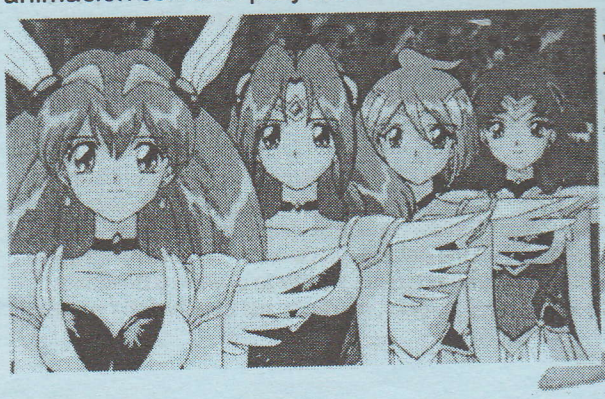
Por Gladis Pérez

Introducción

Una de las mejores series que salieron en los 90's, Ai Tenshi Dense Wedding Peach (Leyenda de amor del Angel Wedding Peach) es un ani shoujo dirigido para niñas entre 6 a 12 años, pero como muchos otros títu Wedding Peach ha atraído audiencia de todos los grupos de edades y am géneros. Combina muchos elementos de las tradicionales muchac mágicas con los shows majoko más contemporáneos tales como Bisho Senshi Sailor Moon y Nurse Angel Lilika SOS, para crear una experien verdaderamente fantástica. Es precioso, frecuentemente ligero y con argumento dramático que esta basado en Romeo y Julieta de Shakespe (con algunas alteraciones y cambios por supuesto), acerca de una guer una lucha constante entre el mundo angélico y el demoniaco. Además de varios elementos shoujo, los creadores han infundido el programa con r referencias que cualquier otro. La historia esta inspirada en la ceremonia boda tradicional occidental, los varios elementos de etiqueta que la roc referencias biblicas de la historia del demonio siendo un ángel que arrojado del cielo y el uso de muchas frases y nombres en francés, ya qu considerado internacionalmente como el lenguaje del amor. Como todas series de chicas mágicas, Wedding Peach es divertida hasta dramátic simplemente maravillosa.

Fue llevada a una serie animada de TV (51 episodios en total con dos episodios extra como bono) siendo del mismo género que "Sailor Moon", es un intento obvio de atención al mismo mercado, aunque es una historia diferente en muchas maneras importantes. Fue transmitida en Japón desde el 5 de Abril de 1995 hasta el 7 de Marzo de 1996, el manga es por Nao Yazawa basado en el concepto de Sukehiro Tomita el cual apareció mensualmente en Ciao, una revista mensual para muchachas de Japón y que posteriormente fue publicado por Flower Comics. Los personajes en el manga original tienen una apariencia un poco diferente que en el anime y éste corrió hasta 6 volúmenes y en parte fue producido en paralelo con el programa de TV, de la manera de Sailor Moon. El manga tiene algunas diferencias de argumento del anime y explica un poco más el fondo así como los cumpleaños de las chicas.

En japonés "Wedingu Piichi" pero en muchas publicaciones en inglés se le dio el nombre al revés (como es hablad japonés) "Wedding Peach". Hay que hacer notar que los nombres japoneses están en orden inverso, y su nombr Peach en la serie. El idealismo suelto y el simbolismo de boda no tuvo atractivo a la mayor parte de la audie americana, sin mencionar sus tendencias a ser políticamente incorrectas con su retro-feminidad y las peque oportunidades fueron destruidas por una negativa irrazonable de una revista americana (en enero de 1996, la revist Viz Communications, "Animerica" determinó el destino de Wedding Peach con una crítica), pero tuvo una éxitosa co en Japón. En este punto, no tenía oportunidad de ser visto en los E.U. excepto en forma de clubs por aficionados animación como un proyecto sin beneficio.



Wedding Peach es notable por la complejidad de las secuencia transformación, el uso literal de metáforas y su romanticismo sue descarado (también por su mercado multimedia en el cual jugu revistas, videos y juegos fueron aunados a la serie). Mucha ac mágica, problemas de muchachos, ropas hermosas y joyería. Es seguir el argumento aunque no se conozca japonés, se podría pe que es una imitación de Sailor Moon pero es un anime único e género y no una versión bajo el agua de esta última. La historia varios giros y vueltas en el argumento, aunque no alcanza el corazó la historia hasta quizás el volumen 3, los dos primeros volúmenes s para introducir a los personajes y el antecedente básico.

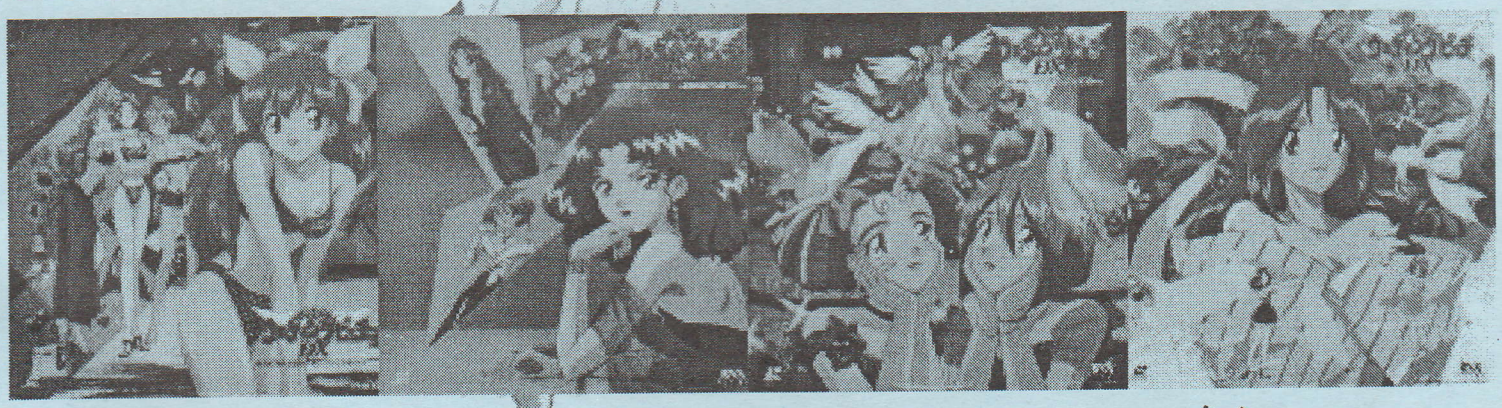
Un punto importante que hace esta serie muy diferente de muchas historias de muchachas mágicas es que las tres chicas raramente pelean físicamente con sus oponentes, en lugar de eso, Angel Lily (Yuri) y Angel Daisy (Hinagiku) usan sus poderes para inmovilizar a los demonios a los que se enfrentan para que Angel Wedding Peach (Momoko) pueda purificarlos con el "Poder del Amor". Todo en la serie gira alrededor de la idea que el "poder del amor", si es suficientemente puro y uno cree que es lo bastante fuerte, es mucho más poderoso que cualquier otro poder de fuerza. y que toda la vida puede coexistir pacíficamente. La serie esta diseñada para lo romántico desesperado en cada uno.

Los diseños de personaje para Wedding Peach fueron hechos por Tadano Kazuko, quien también hizo la adaptación de los diseños para el anime de Sailor Moon y la serie de OVA de graduación. El detalle de arte es muy bueno, especialmente en las diferentes ropas y trajes que las muchachas usan, ambos mágicos y diferentes. De hecho, el diseñador de la vestimenta para la serie merece una admiración sin fin, la enorme variedad de trajes que las chicas usan da un gran arreglo de realidad a sus personajes. Sus vestidos de novia y los trajes de "Ángel de pelea" después de que ellas se transforman son impresionantes. El escenario y los fondos son bastante detallados, a diferencia de los programas de muchachas mágicas.

Las actrices de voz para Hinagiku, Momoko y Yuri formaron un grupo de cantantes llamado el Furil. Todas a excepción de una de las canciones tocadas en Wedding Peach (Wedding Wars) fueron cantadas por el grupo. La producción de anime esta hecha por KSS, el director es Kunihiko Yuyama y también existen juegos para el Super Famicom, Game Boy y Playstation.

Naturalmente, la animación durante las transformaciones por las que las muchachas atraviesan son muy buenas. Una cosa que hace a Wedding Peach única es que las muchachas deben experimentar una transformación de dos etapas. La primer etapa las transforma en hermosos vestidos de novia (Wedding Peach), esta es necesaria porque incrementa y construye sus "Ondas de Amor" para la segunda etapa. Después que la primera etapa esta completa, pueden "oironaoshi" (cambiar ropas) a Angel de Pelea para combatir y purificar el akuma. Las muchachas no hacen mucho peleando mientras están en sus trajes de vestido de novia, ya que es demasiado grande y entorpece al pelear pero los trajes de batalla que usan son muy sexy, trajes ligeramente blindados con faldas cortas, hombreras y ligas que les permite moverse más libremente. Es interesante notar que a pesar de las actividades cotidianas por las que pasan las muchachas, son animadas muy bonito también. Su cabello se mueve en hebras individuales, sus vestidos se mueven libremente como si estuvieran en la vida real.

Esta serie tiene una de las narraciones más hermosas que hayan sido escritas, y tiene un hermoso final. Probó ser lo suficientemente popular para Studio KSS para continuar la historia de Ai Tenshi en una serie de OVA's de cuatro partes, el primero fue liberado el 24 de diciembre de 1996. La serie de OVA's es llamado Wedding Peach Deluxe (DX) y se enfocan en una de las cuatro Ai Tenshi, y cada una de las Ai Tenshi simbólicamente representa una estación diferente. Esto también es representado en la secuencia de apertura en los OVA's, sin embargo, el simbolismo para cada chica es diferente en los OVA's actuales que en el estreno. En la apertura, el simbolismo es: Momoko=verano, Yuri=otoño, Hinagiku=primavera y Hinagiku=invierno. En los OVA's de las historias actuales el simbolismo es: Momoko=verano, Yuri=verano, Hinagiku=invierno y Scarlet=otoño. El primer OVA caracteriza un "poder superior" para la Ai Tenshi, tienen una transformación final a Angeles verdaderos. Hay 14 LD's en total para Wedding Peach, separados en dos cajas LD (7 cada una). También existen los LD's: Wedding Peach Festival y Summer Angel in '96. Además de los LD's, hay una gran cantidad de CD's producidos, incluyen: Wedding Peach Memories, Wedding Peach Music Bouquet #1, Wedding Peach Music Bouquet #2, Wedding Peach Memories, Wedding Peach Summer Carnival, Wedding Peach Furil, Wedding Peach Dream Collection, Wedding Peach OVA.



つづく Continuará...

Ranma ½ Las peliculas

Por Marcel Rhyber

¡GRAN PROBLEMA EN NEKONRON, CHINA!

Big trouble in Nekonron, China!

Es un día normal en la ciudad, pero aparece una extraña chica llamada Lychee (en España) o Reichi (EUA) con un elefante que buscan a Happosai para hacerle pagar por algo que hizo en el pasado. Lychee, posee la mitad de un pergamino que le asegura felicidad eterna, o eso le aseguró Happosai a su abuela cuando se lo entregó. Pero no ha sido así, y ella busca al viejo para vengarse. Momentáneamente, el pergamino pasa a Akane, y entonces aparece una extraña nave en el cielo, la del príncipe Kirin y los siete dioses de la fortuna de las artes marciales. El príncipe busca a la poseedora del pergamino para que sea su esposa, y rapta a Akane para ello. Ranma intenta detenerlo, pero no puede hacer nada, y Kirin se lleva a Akane. Happosai les cuenta que él robó el pergamino para salvar la vida de una joven, ya que iba a ser sacrificada por los siete dioses, y dijo que el pergamino aseguraba la paz mundial. Ya que Akane va a ser sacrificada, Ranma decide ir a China, junto con Shampoo, Mousse, Ryoga, Kuno, Genma, Soun y Happosai. Kuno, amablemente ofrece su barco, que resulta ser un bote de remos. Naufragan en el mar de China y son recogidos por Lychee y su elefanta Jazmín.

Mientras tanto, Kirin le dice a Akane que va a ser su prometida, y ésta le pega mandándolo al otro lado del salón, por lo que es encerrada. Como única comida le dan arroz y verduras en vinagre (encurtidos). La dieta de los siete dioses se compone de eso, por lo que Akane decide variarla, preparando algo de comida casera. Kirin la prueba y por poco se muere, no solo por el sabor, sino porque su cuerpo sólo acepta encurtidos. Akane y Kirin caen al mar al lado del barco de Lychee, ésta y Ranma saltan al agua para salvarlos, pero son recogidos por la nave de los dioses. Ranma y Akane discuten, y cuando Kirin dice que Akane es su prometida, Ranma chica le dice que es la suya. Kirin se ríe de él, ya que es una mujer y no puede casarse con Akane, y echa a Ranma y los demás al mar. Se cuelgan de la nave y llegan hasta Nekonron, donde debe celebrase la boda. A partir de aquí deben vencer a los dioses que custodian los sucesivos niveles (en plan "Los Caballeros del Zodíaco"): entre los enemigos a vencer estan: Un guerrero gigante con un tridente, una mujer con un samisen (¿?), un pequeño guerrero con látigo y otros más. En el último piso, donde Kirin está a punto de casarse con Akane. Ranma y él luchan y es derrotado con el golpe del Dragón Volador. Crea un remolino de agua caliente que destruye el castillo, pero dentro del remolino, quedan Lychee, Ranma, Akane y Kirin. Kirin tiene a Akane, pero cuando ve que Lychee intenta salvar el pergamino, suelta a Akane, que es recogida por Ranma, y salva a Lychee. Cuando todo ha acabado, unen los pergaminos, y resulta que se trata de una receta para hacer los más deliciosos encurtidos Fukojin. Ni rastro de la paz mundial. Vuelven a Japón, mientras Kirin y Lychee se miran tiernamente. Un mes después reciben una foto de su boda y un montón de encurtidos Fukojin.

NIHAO MI CONCUBINA

Nihao my Concubine

Kuno tiene un nuevo yate e invita a Akane y a la chica del cabello de fuego a dar una vuelta, pero por aquellas casualidades de la vida acaban todos autoinvitándose. Pero el yate se encuentra con un tifón y naufragan en una isla desierta. De todas formas se organizan la vida, Shampoo y Ukyo abren sus restaurantes, mientras Akane y Ryoga construyen una cabaña. Pero, misteriosamente, una a una, las chicas empiezan a desaparecer. Para descubrir quién es, Ranma debe ser el cebo, pero consiguen capturar a Akane, el raptor es Toma, príncipe de Tojenko, el país de la Ilusión. Debe escoger esposa y por eso rapta a todas las jóvenes de las islas de los alrededores. Ranma (chica, por supuesto), se introduce en su castillo, donde se pone un provocativo vestido y se encuentra a todas las chicas, que son tratadas a cuerpo de rey, completamente satisfechas. Para elegir esposa, Toma organiza un concurso de artes marciales domésticas, y Ranma decide ganar, no por nada, sino porque siempre ha ganado este tipo de combates.

Finalmente, Toma escoge a Akane para que sea su esposa, y Ranma intenta impedírselo con argumentos como que no sabe cocinar, que es torpe y nada elegante, lo que le vale que le tiren un trono a la cabeza. Los soldados de Toma cogen a las chicas rechazadas por su señor ya que en la isla no hay mujeres. Toma explica a Akane que en Tojenko hay un manantial que transforma en hombre todo aquello que toca, por lo que no hay mujeres en la isla y por eso deben buscarlas fuera. Cuando Ranma se entera de eso intenta conseguir esa agua como sea, pero Toma se lo impide, hasta que Akane, que sabe dónde está el manantial, se lo enseña a Ranma. Toma y Ranma luchan y Akane cae hacia el manantial; Ranma se lanza para salvarla, y para impedir que se convierta en hombre lo destruye. Toma comprende que Akane no le amará nunca porque está enamorada de Ranma, mientras Ryoga, Mousse y Genma intentan eliminar a Ranma por haber destruido el manantial. Tojenko es una isla flotante, por lo que les llevará a Japón, donde Toma espera encontrar a una chica como Akane para casarse con ella.

PRODUCTO DISPONIBLE

CD-ROM

Mucho se ha dicho del DVD (digital versatile disc) y poco a poco se empieza a colocar como el medio que sustituirá a los CD-ROM, a los videodiscos láser y a los discos compactos de música.

Lo cierto es que esta transición tomara unos años mas, ya que a la fecha existen millones de computadoras equipadas con unidades CD-ROM, y es un formato que se ha logrado ubicar por las múltiples ventajas, una de ellas su gran capacidad de almacenamiento y el bajo costo de los discos.

Pues bien, como parte de una tendencia que busca aprovechar la existencia de la amplia base de equipos CD-ROM en computadoras PC, tenemos un producto llamado "movieCD" de la compañía SIRIUS, en el cual se almacenan hasta 52 minutos de video y audio, repartidos en dos CD's, son leíbles en cualquier unidad de CD de al menos 2X de velocidad y computadoras desde 486 con 8 Mby de memoria Ram y tarjeta de sonido básica.

Esto se ha logrado mediante el uso de una novedosa tecnología de compresión denominada "Moving Pixels", con la cual el vídeo llena la pantalla de tu monitor sin degradación apreciable, aunque es posible reducir la ventana de visión a diferentes tamaños según si estas viendo el disco mientras haces la tarea o trabajas en el proyecto de mañana. Esta es otra variación de tecnología para agrandar un cuadro de imagen, logrando almacenar mas vídeo en un CD, de la misma manera que los jueguitos como el playstation, cuya resolución de imagen es mas pequeña, y que en aquellos títulos juegos de marcas no muy establecidas, se aprecian los artifactos y pochombotes de la ampliación de imagen, aunque hay otros que logran una aceptable calidad final.

El material que adquirí para su evaluación fue New Dominion Tank Police, Vol 1 y 2. Si bien no es la calidad de un DVD, pero se equipara a la calidad VHS, bastante conveniente.

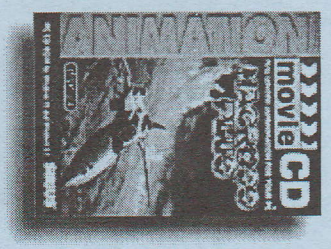
Los CD's incluyen el programa reproductor (player) con su tablero de control como si se tratara de una videocasetera. Así como instrucciones de instalación, (la cual es muy simple) y una guía de solución de posibles problemas que pudiera dar tu maquina.

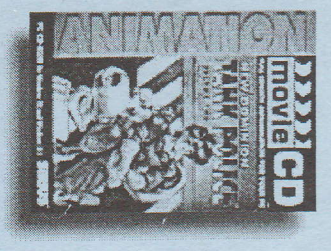
¿Cómo? No, solo funcionan bajo Windows 3.1 o Windows 95 o 98, no hay para ningún sabor de mac, pues no es compatible con el formato QT de la manzanita, ni modo.

Estos títulos son editados en Estados Unidos, por lo que vienen doblados al ingles, no hay nada subtitulado. Su presentación es una caja blanca de plástico semirígido, y contiene folletos, que lucirán muy bien en cualquier librero.

En México los consigues en Comicastle (www.comicastle.com), sus direcciones aparecen en la sección mercado al inicio de esta revista.

El repertorio de títulos en este formato son en su mayoría películas hollywodescas, aunque hay varios títulos de anime, de las firmas licenciantes de MANGA Video, y Central Park Media los cuales te mostramos al ladito.





Por Gladis Pérez

Parte 2

PERSONAJES

Dark Schneider
Altura: 1.92 m
Peso: 96 Kg
Grupo sanguíneo: O
Raza: Humano
Clase: Hechicero/combatiente
Alineación: Primer malo caótico, pelea por Metallicana
Descripción: Cabello largo blanco, ojos azules, complexión media, prefiere una túnica y unos pantalones junto con una capa y botas suaves, lleva al lado una espada de fuego.

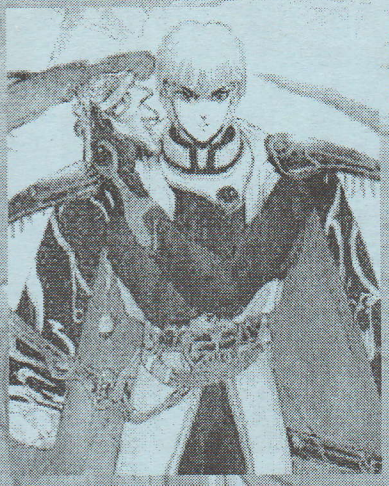
El legendario hechicero, es el personaje principal de la historia y comúnmente se le refiere simplemente como D.S. o Schneider. En la traducción china también es referido como un dios de la oscuridad y la destrucción. Con el renacimiento gradual del Dios Destructivo Anthathrax causando un incremento de la oscuridad y el caos en el mundo, el poder de D.S. también aumenta ya que se alimenta de lo mismo. Es un mago de poder inmensurable que puede usar cualquier hechizo de la oscuridad, fuego y aire; raramente se queda sin hechizos para arrojar en contra de sus enemigos. Su hechizo distintivo es Benon, el cual es un hechizo de la oscuridad que hace trizas a un enemigo al convocar el fuego etéreo del infierno. Su amor por el poder es igualado únicamente por su lujuria por las mujeres hermosas (siendo el mujeriego más grande del mundo, constantemente persigue después de cualquier cosa, una falda y tienta cualquier chica que atrapa) teniendo tres mujeres enamoradas de él en el anime (mucho más en el manga), Arshes Nei, la Princesa Sheila y Tia Noto Yoko. Porque es mitad muchacho inocente y mitad hechicero maligno, sus pensamientos malignos son complicados por sus sentimientos ya que como Dark Schneider, ama a Arshes, pero como Rusie, ama a Yoko, y por eso constantemente está indeciso a quien ama más. Como los otros personajes en Bastard!, puede hacer crecer nuevas extremidades, curar heridas mortales, y sangrar lo suficiente para cien hombres y seguir bien. Durante el curso de la historia, Schneider adquiere la habilidad de romper el sello por sí mismo. Tiene una costumbre de quitarse su ropa todo el tiempo. DS y Gara tienen una relación adversaria y frecuentemente pelean y discuten por toda clase de cosas. Y a pesar de que Karlo se vuelve el mejor estudiante de DS, frecuentemente atormenta al muchacho. DS comienza a reconstruir sus fuerzas y lentamente convence a sus cuatro generales, su Shitenno, para que se le unan de nuevo. Los cuatro son Gara, Arshes, Abigail y Karlo.

Maestro ninja Gara
Altura: 2.30 m
Peso: 146 Kg
Grupo sanguíneo: O
Raza: Humano
Clase: ninja/combatiente
Alineamiento. Neutral
Descripción: Cabello corto blanco, ojos negros, complexión media pero más muscular, prefiere una túnica, botas bajas, lleva una espada mágica.

Uno de los cuatro maestros que sirvieron a Dark Schneider hace quince años en su tentativa de conquistar el mundo pero después de su derrota comenzó a servir a Abigail. Es un espadachín maestro como su título sugiere. Su movimiento distintivo es Shin Majin Ken, el cual es una cuchillada en la que su espada golpea al enemigo con una onda supersónica, más tarde desarrolla el Majin Senkoudan, el cual parece una versión mucho más poderosa de Shin Majin Ken. El nombre de su espada es Youto Murasume, la legendaria espada japonesa que posee varios poderes y controla el elemento viento y la cual ha sido pasada de un gran samurai al siguiente. Manda a un ejército de dos mil ninjas y posee un castillo. Es el primer Shitenno que DS reencuentra ya que aparece en Metallicana y secuestra a Yoko. Aunque no es brillante y propenso para discutir con DS, puede tomar muchos de los castigos y volverse muy leal a DS. Tiene un enamoramiento de Arshes Nei. La explosión final en la batalla entre D.S. y Abigail lo arrojó a una tierra muy lejana, y le tomó dos años regresar.

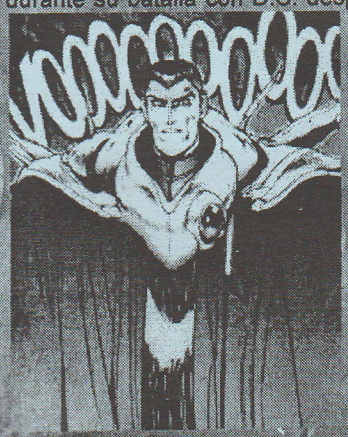
Arshes Nei, la emperatriz del rayo
Altura: 1.72 m
Peso: 61 Kg
Grupo sanguíneo: B
Raza: mitad elfa
Clase: Usuaria de magia/combatiente
Alineamiento: Neutral
Descripción: Cabello largo negro, ojos carmesí, complexión media, prefiere algo similar a un traje de baño, botas altas y su armadura, lleva una espada en su cadera.

Una de los cuatro maestros, es una espadachina maga y es mestiza de humana y elfa oscura. Fue cuidada y educada por D.S. quien es para ella tanto su padre como su amante. Domina la espada con una efectividad letal y sus hechizos favoritos son los del rayo, su movimiento distintivo es Haouken Raigeki Shusouzan, una cuchillada con un poder aumentado por el rayo, más tarde desarrolla el Raijinou Suiseizan, el cual parece una versión mucho más poderosa de Haouken Raigeki Shusouzan, y después el Tesla, el cual es el hechizo del rayo de más alto nivel. Ella tuvo una infancia difícil porque era una mestiza y los elfos con quienes ella vivía frecuentemente la golpeaban. Cuando la guerra se dividió entre los elfos oscuros y los elfos del bosque, fue abandonada por el clan del elfo oscuro que la recogió y fue cuando conoció a DS, a quien ella llama Darshu. Arshes Nei ama a DS más que cualquier cosa y es un poco celosa por sus afectos hacia Yoko. A través del curso de la historia, Arshes es herida entre sus lealtades con Abigail y sus sentimientos por Darshu ya que Abigail la maldice con un hechizo el cual la obliga a pelear con Darshu, si ella no lo mata morirá y se convertirá en un sapo. Únicamente la muerte de Darshu y su sangre puede liberarla del hechizo.

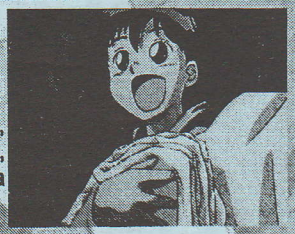


Kal-Su, el Rey Superior de Hielo
Altura: 1.85 m
Peso: 60 Kg
Grupo sanguíneo: A
Ojos azules, cabello plateado.

Uno de los cuatro maestros que servían a D.S. hace quince años en su tentativa por conquistar el mundo. Más que un psicópata, Kal-Su tiene un complejo pasado el cual fue tocado únicamente en el anime. Kal-Su nunca conoció a su padre, pero tuvo a una madre a quien amo mucho. Ella era la hija del líder en la aldea donde vivían. Conforme Kal-Su crecía, otros niños lo atormentaban porque su padre no era humano. Un día, cuando todavía era muy joven, algunos se estaban burlando de él y los mató, descubriendo poderes mágicos que nunca había sabido que tenía. Los habitantes se lo llevaron y lo sellaron en una iglesia inundada como castigo por los asesinatos. Durante la noche, él vio una silueta aproximándose a él. En el momento él reconoció a su madre en lágrimas, ella lo hirió en la cabeza. Bajo el golpe, él uso su poder nuevamente y su madre se quemó. Ella había sido la única persona que lo había hecho sentir querido o necesitado, pero aún así ella se volvió contra él. Cuando ella trató de matarlo le dijo que él era un error y que nunca debió haber nacido. Debido a sus poderes, Kal-Su sobrevivió al ataque de su madre y comenzó a viajar solo, forzado a depender de sí mismo y la magia la cual estaba todavía más allá de controlar. Mató a mucha gente y destruyó ciudades. Un día, después de destruir un templo o ciudad, Dark Schneider llegó a Kal-Su quien se veía muy solitario y deprimido. Él ya estaba viajando con la joven Arshes Nei en ese tiempo, pero lleva a Kal-Su junto con ellos y lo entrena. Karlo se vuelve en su mejor estudiante, aprendiendo a dominar sus poderes naturales. Es un mago que puede arrojar cualquier hechizo de hielo y se rumora que rivaliza a D.S. en poder, su hechizo más poderoso es Cero Absoluto. Después que DS fue capturado, Kal-Su y los otros Shitenno se volvieron seguidores de Anthathrax pretendiendo obtener los cuatro sellos que mantienen encerrada a la Diosa y liberarla para dominar el mundo. En el tiempo de la historia, Anthathrax uso su trauma para manipular y controlar a Karu-Su para que finalmente lo considerara como su madre. Como los otros dos maestros Arshes y Gara, parece ser utilizado por Abigail. Al final del libro dos él cometió suicidio durante su batalla con D.S. después que se dio cuenta de que había caído víctima del control de Anthathrax, pero D.S. lo revivió.



Abigail
El Monje Oscuro, El Profeta del Infierno, uno de los cuatro maestros. Es un monje que sirve al bien de la oscuridad y su hechizo más poderoso es el Brezo de la Muerte. Él es quien conduce a los otros tres maestros en la búsqueda para revivir Anthathrax ya que también está poseído por su espíritu. Se presumió que estaba muerto después de su batalla con D.S. en Metallicana, pero resulto que nunca murió. Se unió al samurai bajo el nombre de Angus Young, usando un traje robótico como disfraz. Reveló su personalidad después de que el sello fue roto dentro de la Princesa Sheila. Después explica que fue llevado al mal cuando, al romper el primer sello de Anthathrax, el cual resulto ser el sello a su conciencia, Anthathrax implantó un tejido de ella en él, el tejido fue destruido después que él cayó en el techo de una iglesia al final de la batalla con D.S., liberándolo del control de Anthathrax. Tiene el cabello oscuro y una apariencia espeluznante.

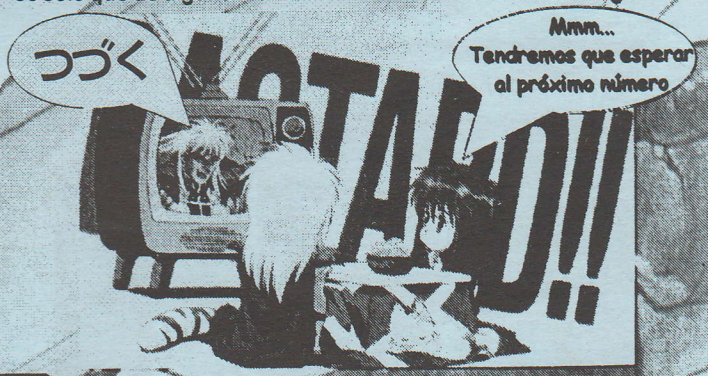


Rusie Ren Ren
Raza: Humano
Alineamiento: Legítimamente bueno
Descripción: Cabello castaño corto, ojos cafés, complexión media, ligeramente rechoncho, prefiere una túnica y pantalones.

Rusie Ren Ren es el pequeño que "alojó" a Dark Schneider durante quince años, él y Schneider son uno... cada vez que uno siente el otro también. Es muy tímido y el lavar ropa interior es su fuerte.

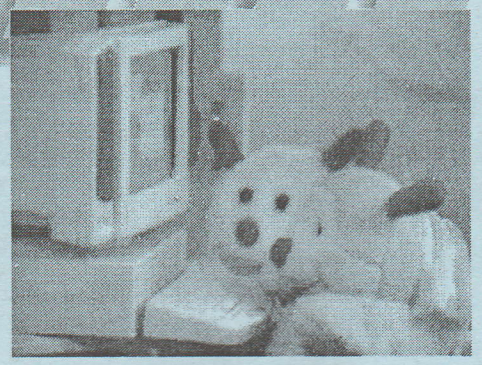
Tiara Nort Yoko
Altura: 1.64 m
Peso: 55 Kg
Grupo sanguíneo: A
Raza: humana
Clase: Usuaria de magia
Alineamiento: Legítimamente buena
Descripción: Cabello castaño largo, ojos verdes, prefiere una túnica.

Es la hija del Gran Sacerdote de Metallicana. Se encargó de Rusie desde que eran pequeños, esta en una relación de amor-odio con D.S. Ama a Rusie (probablemente mas como un hermano/hijo aunque no lo sabe o no lo admite) y siempre ha pensado que se casará con él cuando crezcan, pero algunas veces desea que él fuera tan masculino y poderoso (y quizás tan "malo") como DS (siempre llama a DS Rushe... enfatizando que Rushe y Schneider en realidad son una persona). Es la encargada en romper el sello que mantenía a Dark Schneider aprisionado en el cuerpo de Rushe Ren Ren y la única que puede controlarlo. Es una monja poderosa que sirve a una organización subterránea secreta de samurai que trabaja por el derrocamiento de la regla opresiva de Kal-Su, el Rey Superior de Hielo. No es una muchacha que no pueda defenderse, es solo que de alguna manera termina en manos del enemigo.

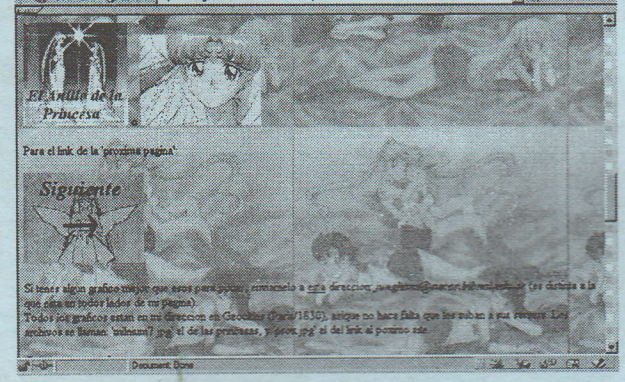


EN LA RED

ANILLOS: Páginas que te llevan a otras páginas, que te llevan a otras páginas, que te llevan a...

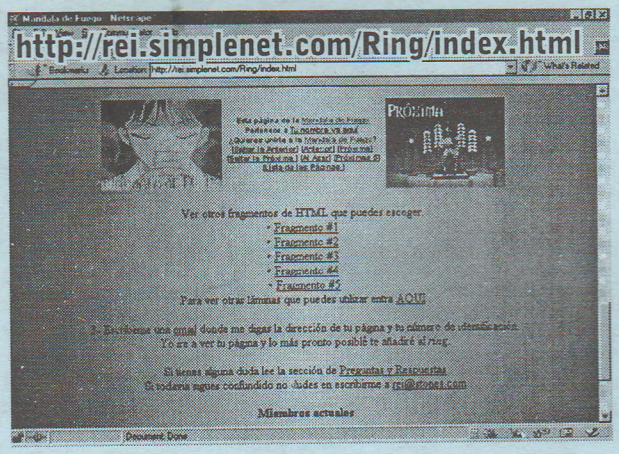


http://www.geocities.com/Paris/1830/smsp.html

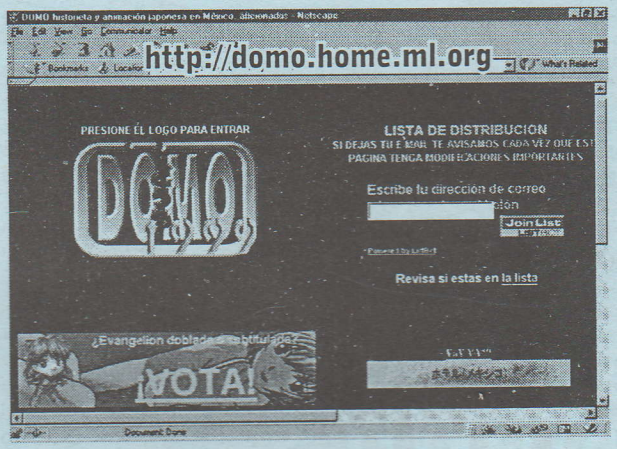


http://homepages.infoseek.com/~nihonsei/webrings/ranma-y-co.htm

http://rei.simplenet.com/Ring/index.html

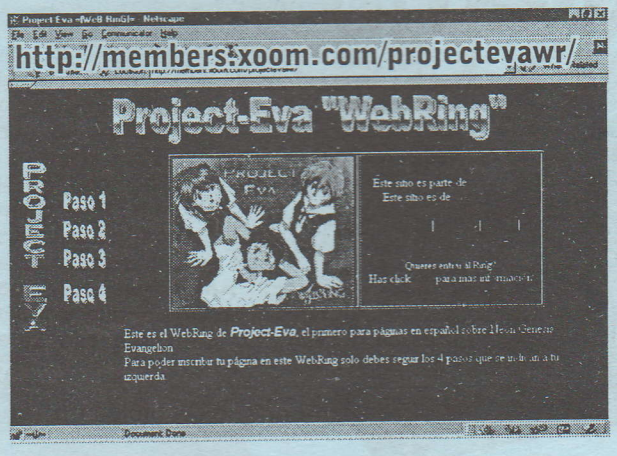


http://domo.home.ml.org



http://www.geocities.com/Shrine/8010/

http://members.xoom.com/projectevawr/



MASTER COMICS

Tu búsqueda ha terminado, posters, cartas, pins, scrolls, playeras, calcomanías, figuras de acción, barajas, comics nacionales e internacionales, magic y muchas otras cosas de tus animaciones favoritas, las encontraras en Master Comics

Av. Juárez #650
Col. Centro
esq. con Pavo
Guadalajara,
Jalisco
Tel. (3) 613-7433

Enrique Ladrón de
Guevara 5450 local 3
Col Paseos del Sol
45070 Zapopan, Jalisco
Tel.(3) 631-7354

Escuchanos en
Radio 91-X
(91.5 de FM)
Programa
"Hora Cero"
Sábados
11:00am
Sección
DOMO

1999. 1

EN JALISCO

Surtimos pedidos a
cualquier parte de
la República,
sin importar cantidad.

© SHIROW MASAMUNE / SEISHINSHA

ドラゴンボール

DRAGON BALL Z

EL PODER INVENCIBLE

ESTRENO NACIONAL 26 DE FEBRERO

Acompáñanos en la premiere de esta película, DOMO tiene 125 pases cada uno para dos personas, todo lo que tienes que hacer es llamarnos por teléfono el día 13 de Febrero a la línea DOMO 388-5205, a partir de las 11:00 de la mañana, se asignará solamente un pase por teléfono, en ese momento te indicaremos en donde te entregaremos tus pases.

Nacierón el mismo día, a la misma hora en el mismo lugar, y luego serán enemigos por toda la eternidad

KIMERA FILMS VIDEOVISA TOEI ANIMATION

DOMO ENE-FEB 1999 57 $17.00 PESOS